30

v08.133.2006

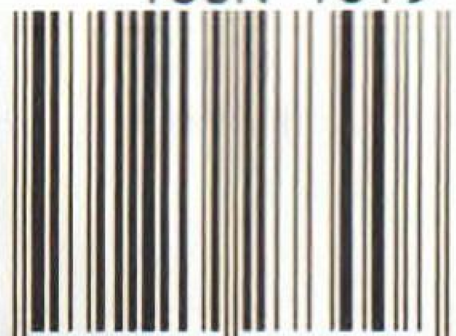
PC \ Xbox 360 \ PlayStation 3 \ Nintendo Wii \ PSP

game.exe

\ еженедельник \

17 июня 2006 года

ISSN 1819-2734





ИД «Компьютерра»

E3 2006: франчайз inc.

Часть третья, в которой солируют стратегические имена

\READme\ Star Wars: Empire at War — Forces of Corruption, Medieval II: Total War, Sid Meier's Railroads!, Warhammer: Mark of Chaos, Warhammer Online: The Age of Reckoning \LOADgame\ Full Spectrum Warrior: Ten Hammers, Paradise, Rogue Trooper, Rush for Berlin, Sin Episodes: Emergence

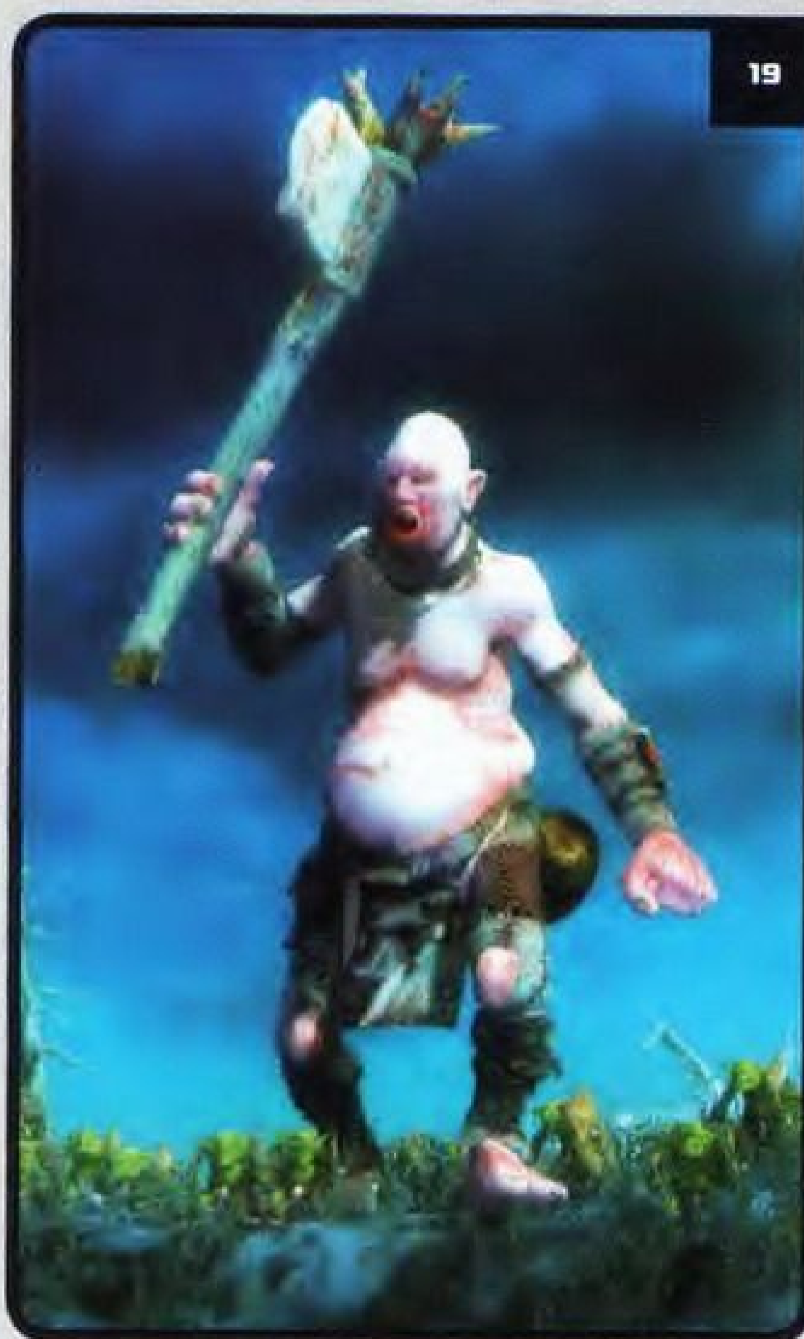
.MAINMENU

/ content
/ imprint

2 .NEWGAME


6

10 .README


19


22

22 .MULTIPLAYER

58 .SINGLEPLAYER

26 .LOADGAME

48 .SYSTEM

60 .EXIT

/ imprint

game.exe
ЕЖЕНЕДЕЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ

В 1995-96 гг. выходил под заглавием «Магазин игрушек (Games Magazine)»

#008 (133)
17 ИЮНЯ 2006 ГОДА

АДРЕС
115419, Москва,
2-й Рощинский проезд, дом 8
(8, 2nd Roschinsky proezd, Moscow, 115419, Russia)
Телефон: (7495) 232-2261, (7495) 232-2263
Факс: (7495) 956-1938
E-mail: post@computerra.ru

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН
Гл. редактор
versh@computerra.ru

ОЛЕГ ДМИТРИЕВ
Арт-директор
olegd@computerra.ru
Художественная разработка и оформление, макетирование

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ
Заместитель гл. редактора
oleg@computerra.ru
АЛЕКСАНДР КАНЫГИН
Выпускающий редактор
alex@computerra.ru
НАТАЛЬЯ ТАЗБАШ
Выпускающий редактор
ntazbash@computerra.ru

ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ
Редактор hardware-отдела
laptev@computerra.ru

ФРАГ СИБИРСКИЙ
Редактор отдела новостей (консоли)
frag@computerra.ru
НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ
Редактор отдела новостей (ПК)
klaas@computerra.ru
МАША АРИМАНОВА
Кудесница пера
masha@computerra.ru
АШОТ АХВЕРДЯН
Кудесник пера
ashot@computerra.ru
АНДРЕЙ ОМ
Кудесник пера
ohm@computerra.ru
ВЕНИАМИН ШЕХТМАН
Кудесник пера
venya@computerra.ru

СТАНИСЛАВ БУРНАШЕВ
Рисование (рубрика EXIT)

НАДЕЖДА НЕВЕРОВА
Литературное редактирование и корректура
nneverova@computerra.ru

АНАСТАСИЯ СОКОЛОВА
Реклама в журнале; реклама журнала; просто реклама!
asokolova@computerra.ru
РОМАН МОРОЗОВ
Тоже реклама
rmorozov@computerra.ru

МИХАИЛ КАБАНОВ
Связи с зарубежной изд.-дев. общественностью
tolstiy@computerra.ru

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
(ООО «ТК КомБиПресса»)
kmakurin@computerra.ru
Телефон: (7495) 232-2165

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати
Свидетельство о регистрации №015835
Учредитель
Дмитрий Мендрелюк

Подписано в печать 12 июня 2006 года
ТИРАЖ: Тридцать пять тысяч экземпляров
ГАРНИТУРА шрифта основного текста: Helios

ИЗДАТЕЛЬ: C&C Computer Publishing Limited
Адрес: 115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, дом 8
Телефон: (7495) 232-2261
Факс: (7495) 956-1938
Сайт: www.computerra.ru

ПЕЧАТЬ: ScanWeb Oy
Адрес: Korjalankatu 27, 45 130 Kouvola, Finland
Почтовый адрес: P.O.Box 116, Kouvola, Finland
Телефон: +358 5 884 040
Факс: +358 5 8840 430
Сайт: www.scanweb.fi







Слон бизнеса и полит-истеблишмента решил всерьез заняться сладкой любовью с вислобрюхой КИ-свинкой. Ради будущего детей.

Рейтинг «E» (Everyone) дался Джерри и Майку малой кровью. «M» и «AO» на момент написания новостей существовали в виде пятидесяти забракованных набросков.

1. ЗАВЕДИ СЕБЕ КОМИКС Последовательность выдержанных в характерном стиле рисованных картинок — самое богатое выразительное средство, придуманное до сей поры человечеством. Свой комикс есть даже у DHS, Департамента внутренней безопасности США (см. www.ready.gov/kids/). Расправляющая крылья ESA для скорейшего избавления от имиджа вечно виноватого ответчика привлекла к разъяснительной, пропагандистской и популяризаторской работе создателей самого долгоживущего онлайн-комикса, Penny Arcade (www.penny-arcade.com). Специально разработанные набившими руку на промо-арте игр Джерри Холкинсом (Jerry Holkins, текстовик) и Майком Крахуликом (Mike Krahulik, рисовальщик) персонажи (жаль, что не старые-добрые Иисус с шотганом и мини-робот Fruit Fucker 2000) будут продвигать в сознание потребителей (ну, людей) ESRB-рейтинги как таковые. Возможный эффект? Мы, вообще-то, предпочитаем комикс Ctrl+Alt+Del (www.ctrlaltdel-online.com), но... вы помните плакаты с подписью «Reading Rocks!» в South Park, не так ли?

2. ИГРОКИ СТРЕЛЯЮТ В ЛИЦО Известный своей совершенно иррациональной (и тем прекрасной) ненавистью к компьютерным играм адвокат Джек Томпсон (Jack Thompson) снова вышел на тропу войны. Очередной приступ греховной страсти к славе у него вызвало убийство двумя американскими подростками из Луизианы 55-летнего Майкла Гора (Michael Gore) ради поездки на природу на его машине. По выражению самого Дж. Т., «красный флаг в его мозгу взвился» после того, как он узнал, что водителя убили выстрелом в лицо. И правда, сколько раз, играя в GTA: Vice City, мы вытаскивали из машины водителя, завладевали содержимым его кошелька, вышибали ему мозги выстрелом из дробовика и на украденной машине гнали полюбоваться закатом на побережье? Да без этого день не день, жизнь не жизнь!

Томпсон уверен, что 16-летний Курт Неер (Kurt Neher) и его 17-летний приятель Хантер Эверетт (Hunter Everette) вдохновлялись как раз шедевром Rockstar Games. Кстати, убитый ими Гор был не просто водитель, а хозяин земли, на которой Неер жил с матерью в трейлере (что увеличивает число возможных мотивов убийства, не находите?). Парень признался следователям, что подростки убили Гора, поскольку тот ни за что не дал бы им покататься на своей машине. «Никто не убивает людей выстрелом в лицо, кроме киллеров и геймеров», — заключил Томпсон.

Президенту Entertainment Software Association Дугласу Ловенстайну (Douglas Lowenstein) ничего не оставалось, как выразить соболезнования родным и близким убитого и воззвать к здравому смыслу мистера Т. и всех обитателей планеты Земля. «Видеоигры не делают из детей убийц. Причины таких трагедий в глубоко укоренившихся психологических проблемах общества, в котором насилие и оружие стали неотъемлемой частью культуры». Он, конечно, прав, но кто же будет запрещать детям до 18 лет смотреть телевидение или покупать фильмы на DVD с не меньшим уровнем жестокости, чем в КИ? Другие деньги, другое лобби.

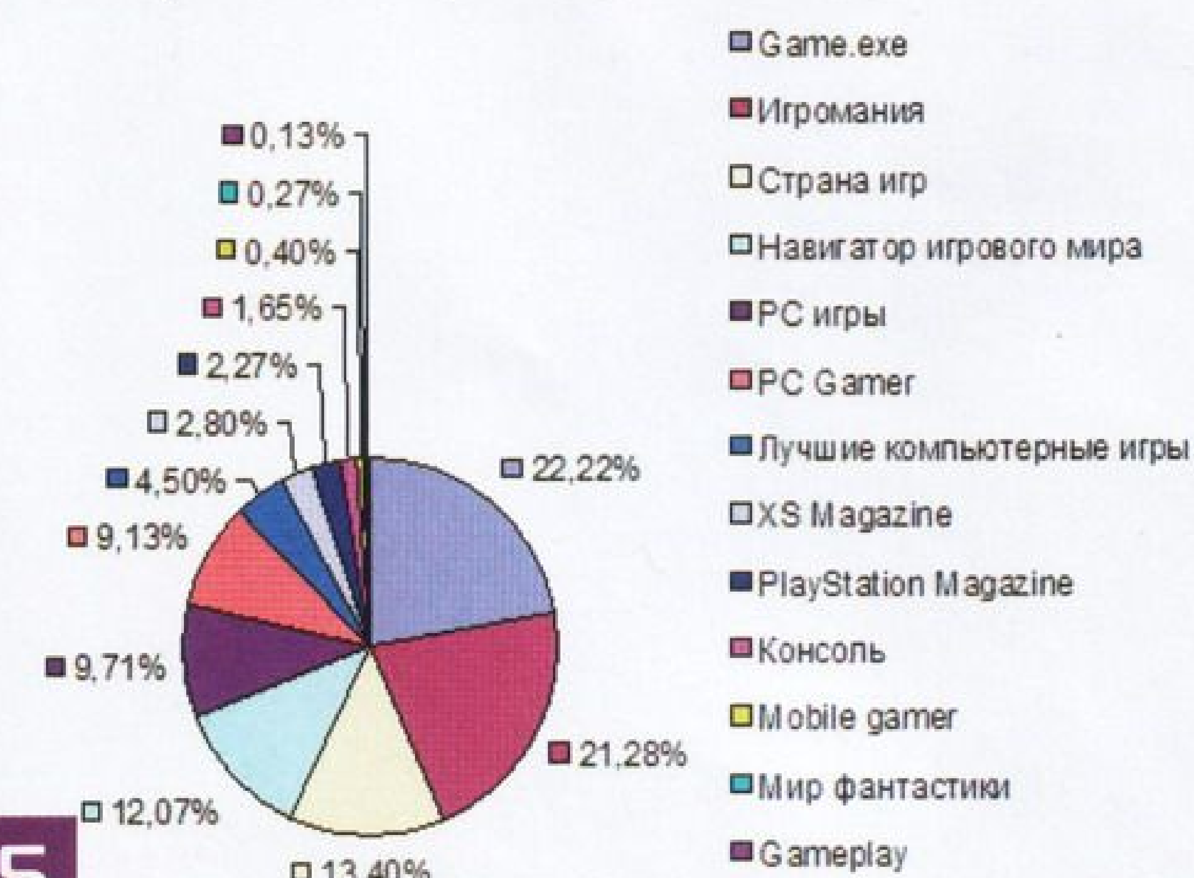
Полиция с подсказки вездесущего адвоката (дьявола) нашла в комнате Неера несколько видеоигр (каких именно, не сообщается) с рейтингом Mature. Шериф города Вест Фэлисиана Пэриш, где живут/жили все действующие лица трагедии, заявил, что не видит связи между коробками с играми и жестоким убийством Гора. И на том спасибо.

Однако Томпсону и его единомышленникам здравый смысл, шериф полиции и слезы детей нипочем. Закон о запрете продажи неправильных видеоигр детям до 18 лет уже одобрен Палатой представителей Конгресса. Дело за Сенатом.



3


4



5

Что бы там ни симулировала EA, конфетти все равно будет желто-синим.

3. ICH BIN NOSTRADAMUS Чемпионат мира по футболу, эта общечеловеческая E3, на момент чтения вами этих строк будет в полном разгаре. Прогнозирование результатов — отдельный бизнес, конец которому положит только финальный свисток судьи. Нострадамусов много: некоторые гадают по коровьей лепешке, другие — по полету хомячка, а EA — по 2006 FIFA World Cup (www.easports2006fifaworldcup.com). С древних времен в играх этой серии компьютер способен играть сам с собой, и отыгрывание мирового первенства ему вполне по силам. Хотя, конечно, симуляция далеко не официальная, в соответствии с оной чемпионом мира станет Чехия, завалившая в финале Бразилию со счетом 2:1; Италия и Португалия даже не выйдут из своих групп.

Стоп! Не спешите в букмекерскую контору; четыре года назад EA гадала на своей World Cup 2002, и результаты были, прямо сказать, некудышными: Бразилия вышла в финал, но встретилась не с Германией (как в реальности), а с Италией, которой вдобавок продула. Впрочем, насчет России тогда все сошлось: третье место в группе.

Нам кажется, что с ролью Аликс в HL-фильме справилась бы Анжелина Джоли... образца 1996-го, не аугментированная.

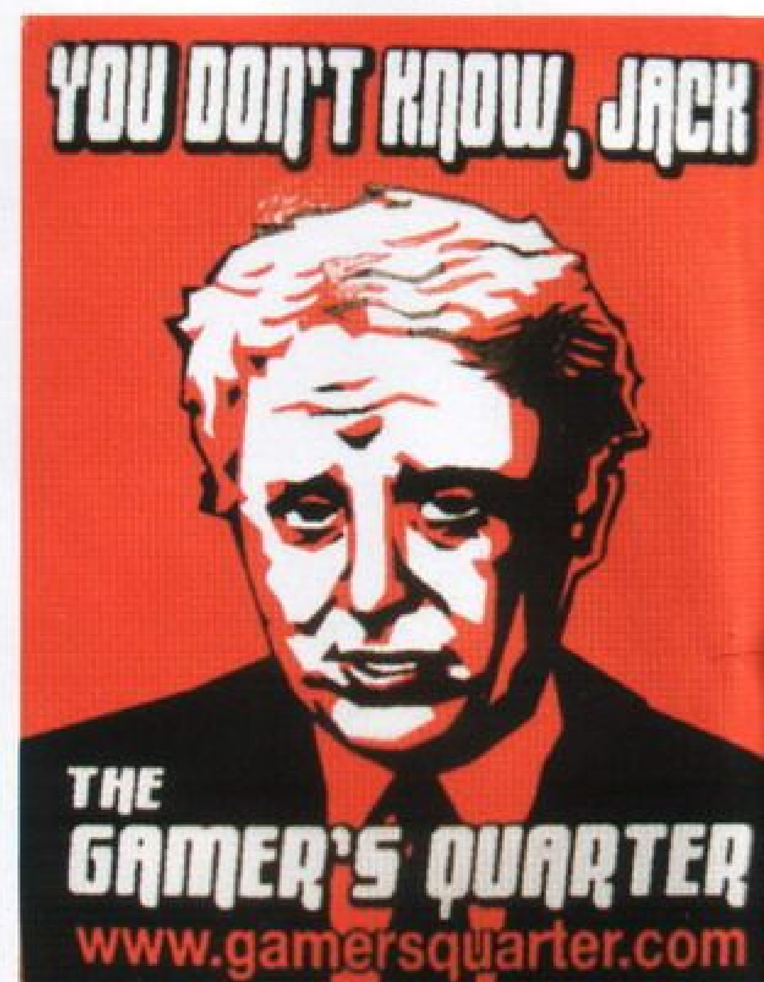
4. HALF-LIFE: КУДА ДАЛЬШЕ? В связи с выходом Half-Life 2: Episode One Гэйб Ньюэлл (Gabe Newell) снова ринулся в СМИ. В интервью сайту Eurogamer (www.eurogamer.net) мэтр посетовал на сроки разработки, растущие в геометрической прогрессии (два года на HL, шесть — на HL2), и в связи с этим предлагает всем считать три «эпизодических» фрагмента за HL3; потому что сделать новую игру до выхода основных творческих сил Valve на пенсию скорее всего не удастся. Надежды на продолжение силами кибениматографа призрачны: Гэйб исчерпывающе высказался обо всех предложенных голливудскими специалистами сценариях («They all sucked!»). А создатели фильмов по играм эксплуатируют готовую игроцкую аудиторию, и 95 процентам таких лент лучше бы не появляться на свет, справедливо считает м-р Ньюэлл. Вдобавок, заметим мы, название Half-Life в кинематографии уже занято находящейся в разработке драмой про детей, с помощью силы воображения изгоняющих из дома маминого хахаля.

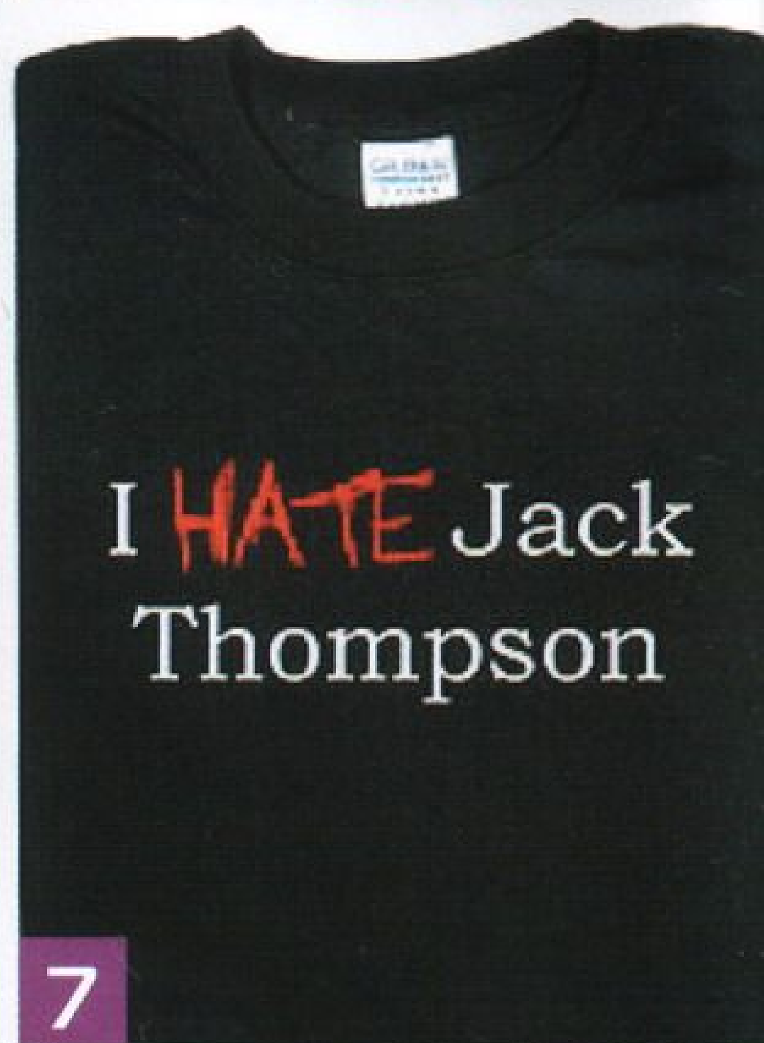
Who be da overdogz? We be da overdogz! Lords of da 'hood! Haw-haw-haw.

5. V ЗНАЧИТ VICTORY Эхо КРИ-2006, которая звучала нежными голосами и эльфийскими флейтами в апрельском «Космосе», не утихает. Агентство Enter Media (www.entermedia.ru), занимающееся помимо прочего размещением рекламы внутри игр, опубликовало результаты проведенного на конференции опроса ее участников — в основном разработчиков КИ и видеоигр из России и сопредельных стран. Полтора процента отвечавших составили коварные и пронырливые журналисты и еще полтора — какие-то Другие; но это в пределах всех погрешностей. Выяснилось, что русскоязычный разработчик в основном мужчина (на 88%), а где-то даже юноша (96,7% моложе 35 лет), работает над игрой для ПК (более 70% опрошенных). И очень приятно, что он (его простое большинство) читает Game.EXE. (А из неигровых компьютерных журналов — «Компьютерру», кстати).

Диаграмма означает следующее: поднимаем (все вместе, дорогие читатели!) ведущую руку (а можно и обе руки) вверх, затем путем сгибания в локтевом суставе (суставах) притягиваем к туловищу. На выдохе не будет лишним сказать: «Йеееее!». Потому что победа «на флажке» слаще. Потому что наша аудитория состоит не только из профессионалов (молодых-городских), но и в том числе из индустриальных профессионалов. Впрочем, мы никогда в этом не сомневались. Впрочем, подтверждение веры извне — всегда приятно.


6





7

Теперь уж и не припомнишь... китель, усы и трубка у капитана в мульт-оригинале были, но был ли он похож на этого, как его...

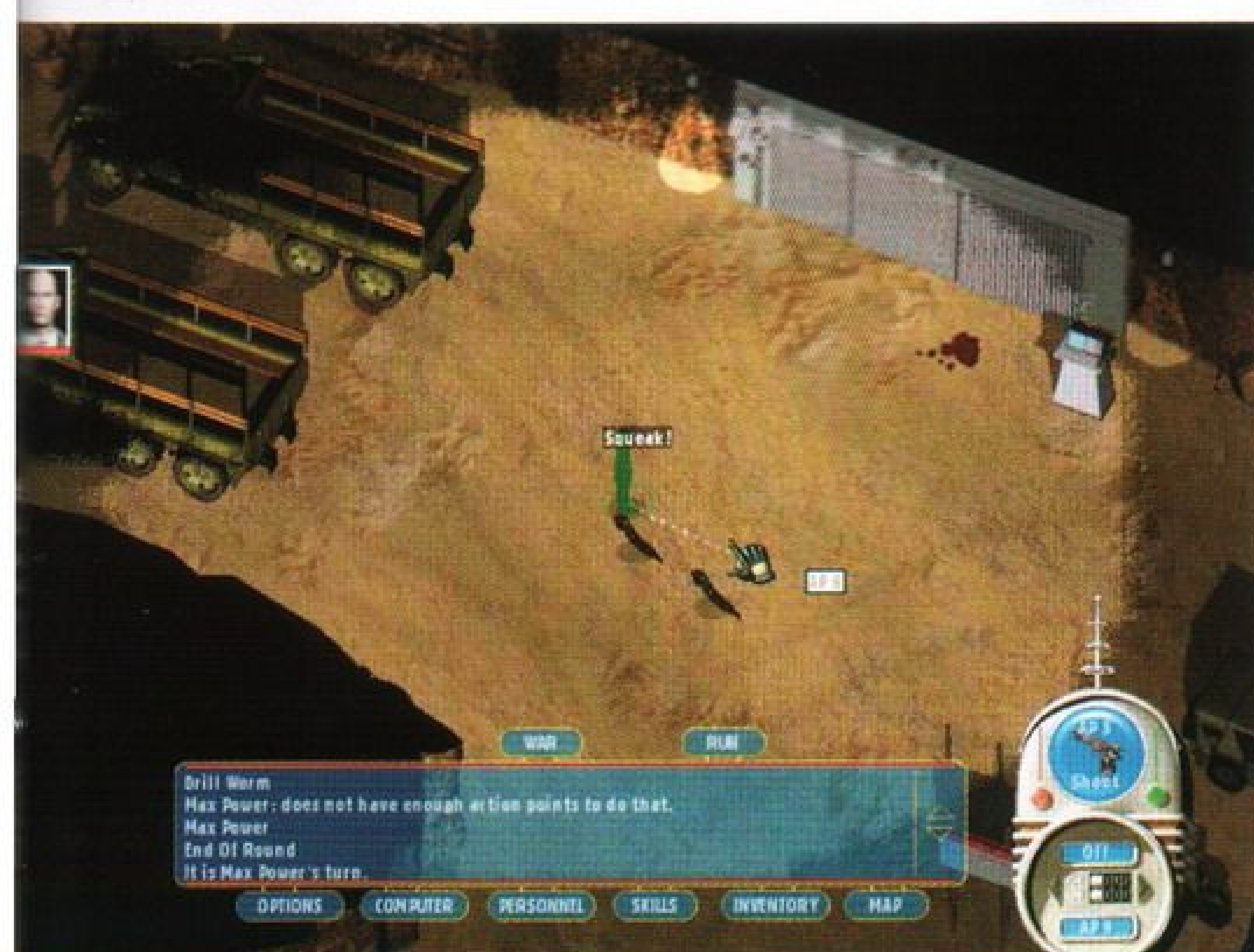
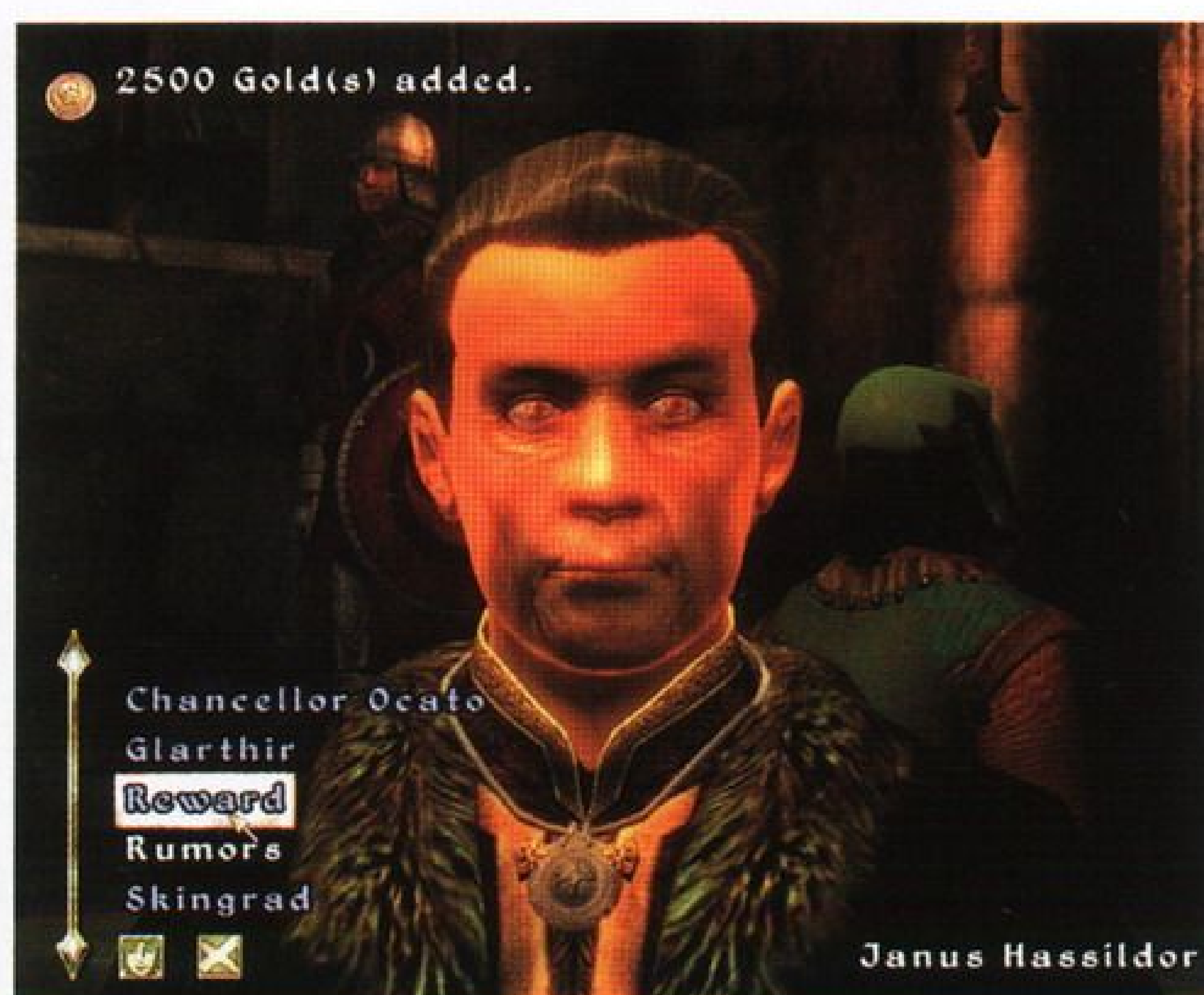
6. ВОТ ТАКИМ ОБРАЗОМ Непризнанный секс-символ поколения «тех, кому за тридцать» капитан Врунгель обзаводится игразацией. В рамках марафона «старый мультик — новый квест» памятная «Вивисектором» украинская Action Forms (www.action-forms.com) предлагает ностальгирующим вновь окунуться в мир кругосветных регат, футляров от контрабаса, мафиозных «бандито-гангстерито» и неунывающих Христофоров Бонифатьевичей. В только что анонсированной адвенчуре «Капитан Врунгель» обещаны берега Голландии (травяной юмор не обещают — пока), тропические моря, Антарктика (ныряющие за рыбой монашки?) и другие примечательные уголки планеты. Приключения на суше будут щедро разбавлены морскими гонками на знаменитой «Беде». В схватке с конкурирующими посудинами разрешены даже такие аутентичные приемы «черного» парусного спорта, как беличьи колеса и бутылки шампанского. Если сценаристам удастся передать не только букву, но и дух прародителя, то все может получиться. Озвучка в этом мистическом процессе небольшой помощник: Гердта-Врунгеля уже никто не заменит, но некоторые актеры из мульт-оригинала все же приглашены. Дата схода яхты со стапелей пока не сообщается; издатель — «1С».

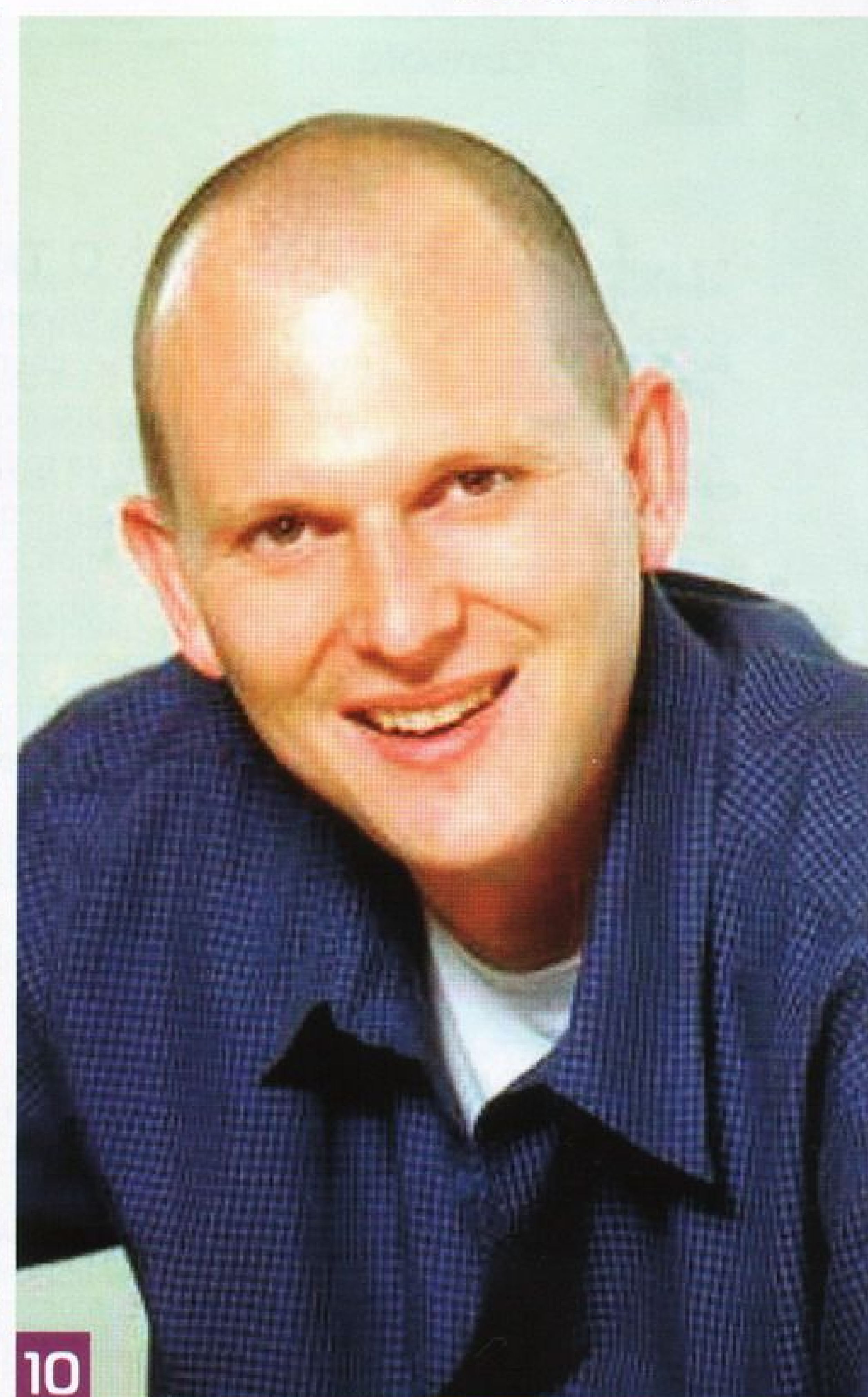
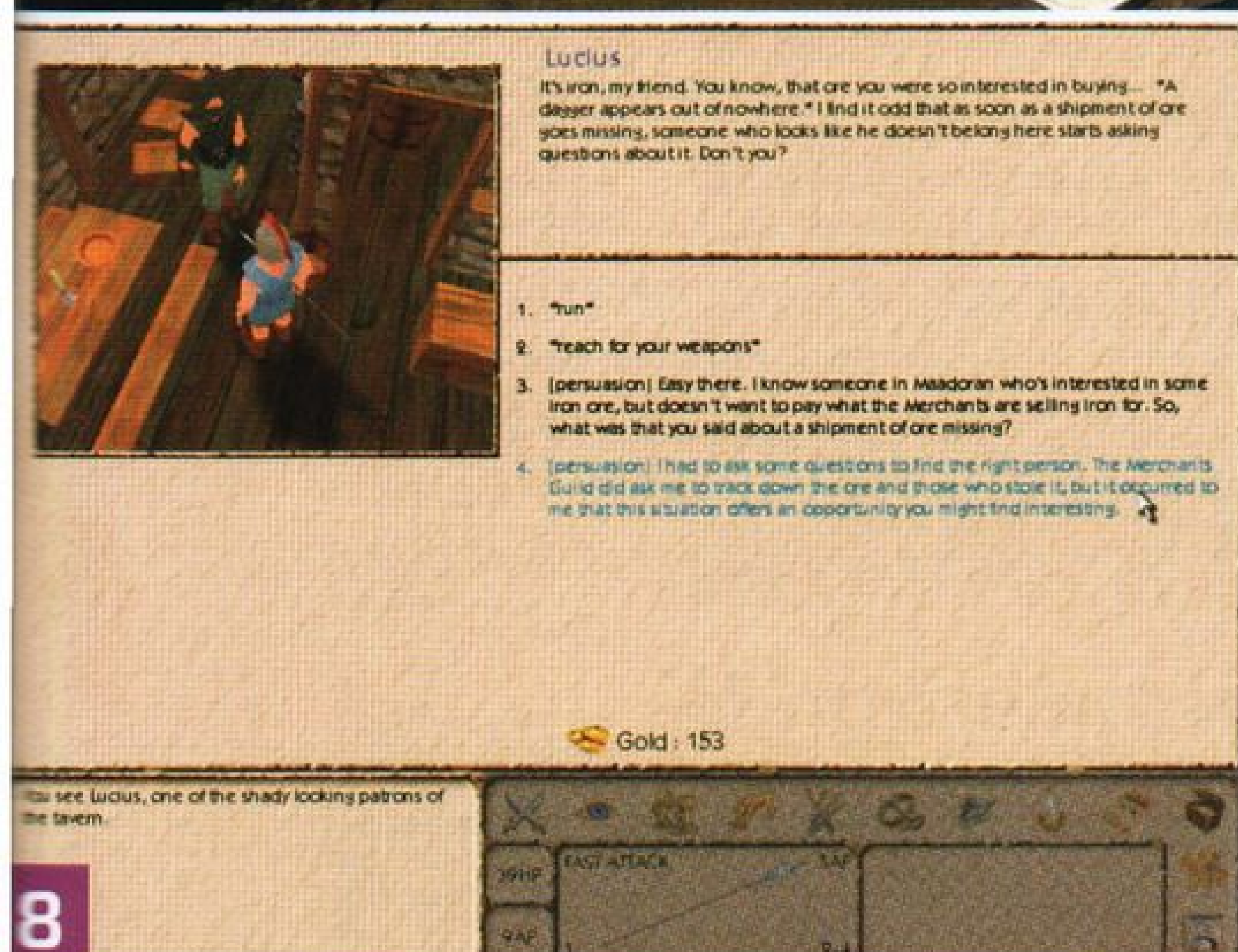
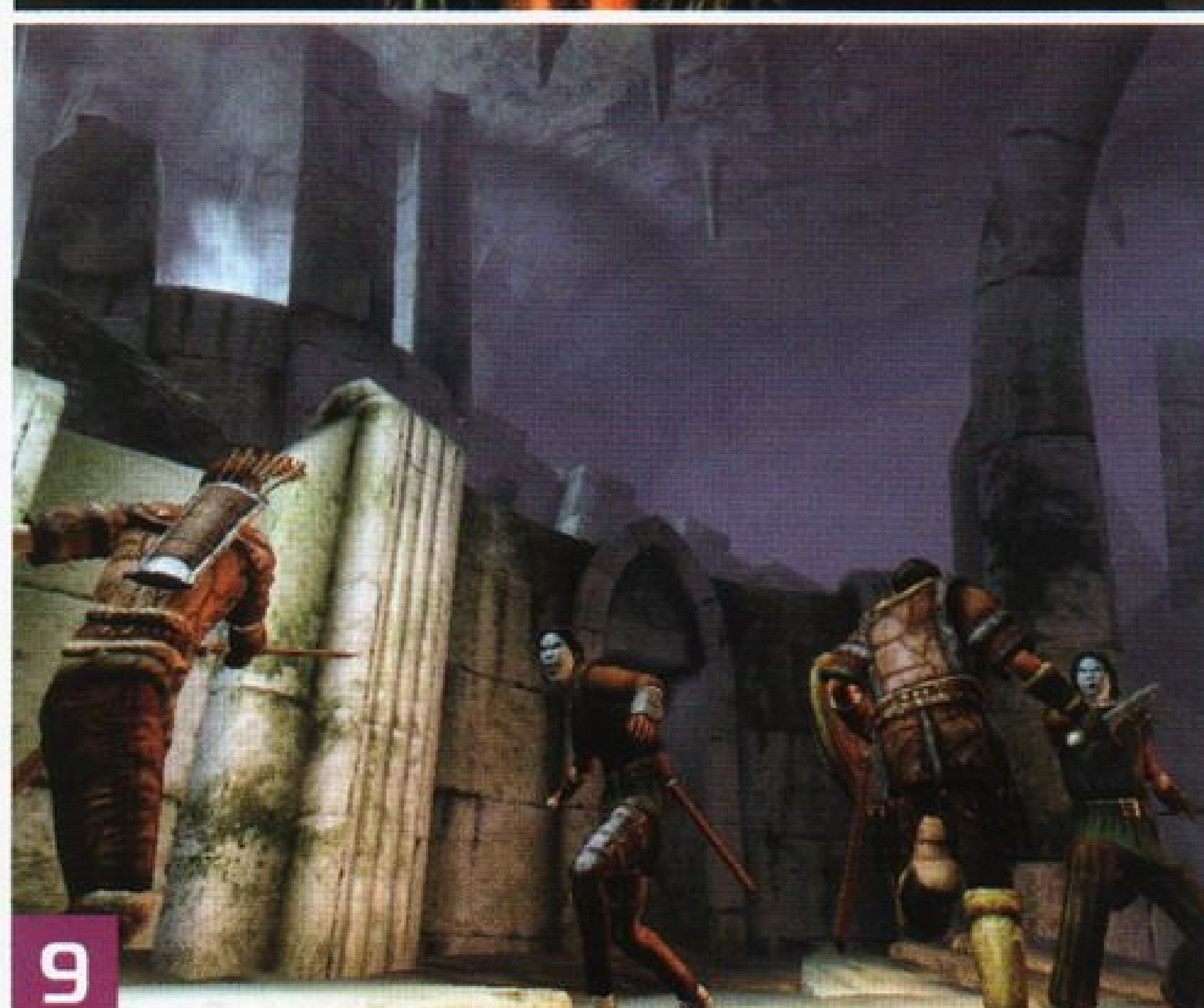
Изготовители плакатов и трикотажа не боятся Джека Томпсона: на тех, кто укрепляет паблисити, в суд не подают.

7. НЕО-КИНСЕРВАТИЗМ? Похоже, компьютерным играм, как медиа, не угрожает участь комиксов, загнанных в подполье книгой сумасшедшего доктора. Индустрия интегрируется в общество, приобретая не новых противников, а свежих защитников. 2 июня Wall Street Journal (www.wsj.com) оттиснул статью Брайана Андерсона (Brian C. Anderson), автора труда South Park Conservatives (содержание оного: острие сатиры Паркера и Стоуна всегда сильнее кololо левых, вот детишки и растут консерваторами, и это хорошо (ну, вы помните: Гор — не клевый, тропический лес — срубить, хиппи — лохи и т.п.).

Андерсон превозносит систему ESRB-рейтингов за подробное перечисление недетских вещей в конкретной игре (Blood and Gore и т.д.), связывает спад подростковой преступности с выплескиванием излишков агрессии в играх, говорит о «нравственных уроках» и «познавательных преимуществах», которые дают современные КИ. Критикам интерактивных развлечений дается совет передумать и покрепче взяться за джойстики. Но слеза умиления нейдет; новый правый превозносит потреатическую America's Army и Sims-серию: последняя «учит буржуазным ценностям», наказывая гедонизм и поощряя расчетливость. О-ля-ля. В ценностях-то и дело — увеличивающиеся обороты игровой промышленности (это вам не древние комиксы на дешевой бумаге) окончательно убедили стратегических инвесторов в ее блестящем будущем, что и почуяли пропагандисты. 5 июня Washington Times (www.washtimes.com) прошлась по сенаторам г-же Клинтон и г-ну Либерману, обвиняя их в «оппортунизме» (то есть, в желании набрать moral values scores — игровое мышление?) и высмеивая федеральный законопроект об ужесточении механики КИ-продаж. ESRB, само собой, справляется, а родители должны сами отвечать за детей (здесь мы согласны с WSJ и тем паче с South Park).

КИ «вписываются». ESA переходит в наступление и подает апелляцию в Верховный суд штата Миннесота, требуя отмены недавно принятого там антиигрового закона. Конгломерат независимых разработчиков Foundation 9 (в него входит The Collective, делавшая Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure) получит в ближайшие несколько лет инвестиций на полтораста миллионов у-йе от компании Francisco Partners. Медиа, судя по всему, уже не брякнет в ящик, и при жизни мы увидим культуру, в значительной степени основанную на КИ. Но какими будут эти игры? Бесконечные реинкарнации и подобия The Sims и America's Army... бррр.

8 9 10

The Omega Syndrome. Компьютерные терминалы, заброшенные военные базы — это так привычно. Только вот вместо крыс змеетелые пришельцы. Фу, гадость!

Age of Decadence. Диалоги — это хорошо, но даже на движке Torque можно бы сделать и посмазливее.

8. НОСТАЛЬГИЧЕСКАЯ ИЗОМЕТРИЯ Золотой век изометрических RPG миновал, но осталась ностальгия. На ней пытаются играть независимые разработчики вроде Iron Tower (www.irontowerstudio.com). Действие варганящейся в четыре пары рук походовой(!) Age of Decadence привычно стартует в мире постапокалиптическом (Fallout), но не без магии (Arcanum). Волшба как раз и вызвала катастрофу, поэтому отношение к magic user'ам — как к ученым в романе Не-Того-Миллера A Canticle For Leibowitz. Естественно, масса диалогов и много-много путей решения квестовых задач — от трех до шести. И много-много factions (политических фракций) с различными agendas (повестками дня). Среди скиллов есть умилительные: нутряное чутье, позволяющее видеть подвохи в диалогах, умение выдавать себя за другого человека. Вот только лик ностальгии страшноват.

Несколько привлекательнее выглядит торгующая собой через Интернет The Omega Syndrome, авторам которой (Australian Game Developers, www.ausgamedev.com) объектом фетиша служила исключительно Fallout в своей боевой части (и еще немного — в оформительской). Общение с демонстрационной версией игры показало, что мы отвыкли от классики, и приключения правительственного агента из департамента по крушениям летающих тарелок уже не будоражат извилину. А может быть, дело в том, что доступные при сборке персонажа трэйты полностью совпадают с теми, которые были в Оригинале...

Вообще-то, две с половиной тысячи за лекарство от вампиризма — это чересчур дешево. Но кредитную линию Bethesda перекрыла патчем.

9. ЗАПЛАТКУ? ПОСЛЕ БАХРОМЫ! В день рождения Дэмьена наконец-то вышел полновесный Oblivion-патч (см. www.theelderscrolls.com), дающий шанс на сатисфакцию владельцам старинных видеокарт (новый видеорежим Ultra Low) и устраняющий мелкие пакости, о которые игровое сообщество неприятно занозило руки в ходе выполнения квестов. Успевшие полюбиться дыры тоже залатаны, в их числе бесконечное взимание монеток с графа Скинградского. Ничего, переживем; нас, как и наиболее желчную часть Интернет-сообщества, больше волнует другой вопрос: не странно ли, что патч выходит после пяти платных дополнений? Правильно ли это? С другой стороны, как говорил Лерой Дженкинс, at least I have my chicken. То есть Mehrunes' Razor.

Фил Харрисон из Sony готов грызть ПК зубами.

10. КОМПЬЮТЕР НЕ НУЖЕН Боссы консольных корпораций регулярно носят венки на пустую могилу ПК. Похоронить его как игровую станцию — желание немудреное; в нем признаются с завидным постоянством, но год от года досрочно прикопанный чувствует себя на игровом поле все так же уверенно. В этом сезоне Фил Харрисон (Phil Harrison), представительный директор Sony Computer Entertainment, грозит персональному компьютерному другу кончиной пострашнее. Дни PC как центра домашних развлечений сочтены. «Зачем вам этот недружелюбный ящик с Windows?» — по слогам, как малой детворе, растолковывает м-р Харрисон (или, хе-хе, Гаррисон). «Играйте, смотрите кино, бродите по Сети и справляйте другие домашние компьютерные нужды, не отходя от своей любимой PlayStation 3».

В этом очаровательном реверансе нас удивляет лишь одно: почему крупные корпорации нанимают говорить глупости не женщин с unfcukbelievable внешностью (никакой мизогиничности — мы говорим о речах, вложенных в уста), а лысых мужиков? Вот один лысый когда-то сказал: «We'll bury you». И что, прокатило? Не-а. Вдохновились только Стинг и создатели Hellraiser. Никто не извлекает уроков из науки истории, а ведь там все черным по белому!

А в вашем сердце есть дыра в форме Марио?

Баскетбол — игра для чернокожих! И для Марио.

Героиню из FFXIII стараются сделать «не слишком женственной». Новая тенденция?

1–3. СКАЗКА О ТРОЙКЕ Когда наконец-то выйдут все три (вернее, три с половиной) тринадцатых части Final Fantasy, жить станет скучно. В недавнем интервью журналу Electronic Gaming Monthly важные люди из компании Square Enix (их, по странному совпадению, тоже трое) сообщили интересную вещь: «кое-где» в FFXIII будет задействован датчик движения из нового контроллера PS3. Где именно, господа Хашимото (продюсер), Китазе (младший исполнительный сопродюсер) и Номура (разработчик) не говорят. Будем надеяться, что в сценах анимированного насилия. А вот еще информация к размышлению: разработчики на E3 признались, что начали делать FFXIII три года назад и собирались выпустить ее на PlayStation 2 (для PS3 был уготован экшен FFVersusXIII), но «передумали».

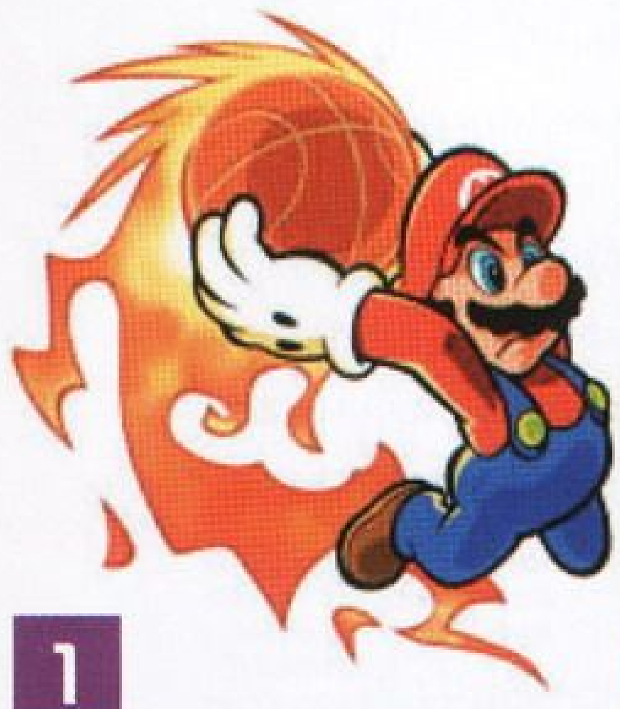
А к концу 2006-го неутомимая Square сделает баскетбольный симулятор (!) про Марио (!!) для Nintendo DS (!!!). Интересна не столько сама игра (она называется то ли Mario Basket 3on3, то ли Mario Hoops), сколько факт сотрудничества Square Enix с Nintendo. Официальная версия событий: Square делала трехмерный баскетбол и вдруг почувствовала странное влечение, удовлетворить которое нужно было во что бы то ни стало. Пришлось тащиться на поклон к Nintendo...

Кто ты — Леонардо да Винчи или юная журналистка? Только Big Brain Academy даст ответ на этот животрепещущий вопрос.

4. СТАРОСТЬ В ЯПОНИИ Big Brain Academy (или Brain Training), слегка замаскированный под игру набор интеллектуальных тестов от сиэтловского подразделения «Нинтендо», до сих пор пользуется огромной популярностью не только среди юных, но и среди самых старых жителей Японии. В школах для пожилых японцев седовласые ученики под руководством учителя заряжают свои Nintendo DS и участвуют в испытаниях на память, логическое мышление и математические способности, чтобы выяснить, к кому же они ближе по IQ — к Шерлоку Холмсу или к телефонистке. По словам японских бабушек, Big Brain Academy хорошо помогает от болезни Альцгеймера. Японские же дедушки украдкой режутся в гольф и Mario Kart DS.

Lumines на экранчике PSP смотрится, конечно, здорово. Но на Xbox, да в HD, да на проекторе, да во всю стену...

5. ЛИЦО ИЗ КИРПИЧЕЙ Lumines, цветомузыкальный «тетрис» и лучшая игра для PSP, множится не хуже Final Fantasy. Во-первых, в октябре на PSP выходит сиквел Lumines II. Во-вторых, на PS2 появится (тоже в октябре) Lumines Plus, конверсия первых «Люминесов». В-третьих, буквально на днях вышел римейк «Люминесов» для мобильных телефонов с оригинальным названием Lumines Mobile. Первыми двумя проектами занимается компания Q Entertainment (www.q-ent.jp) и Тетсуйа Мицугучи лично (на нем, помимо прочего, еще и новая версия Meteos, космического пазла для DS — с диснеевскими персонажами!). Последним — мобильный магнат GameLoft (www.gameloft.com).



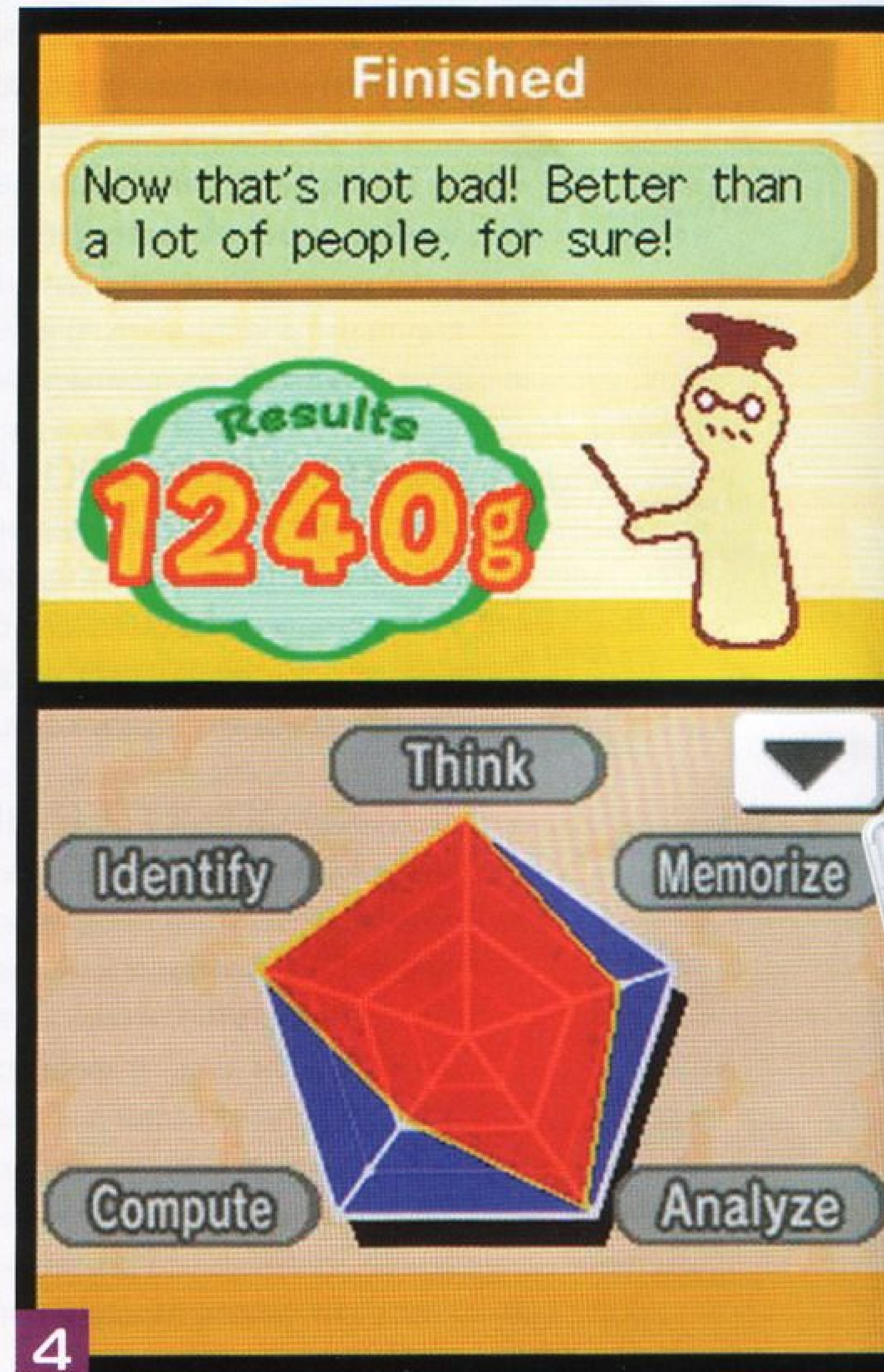
1



2



3



4

А что же next gen? Выживут ли консоли нового поколения без «Люминесов»? Под горячую руку было объявлено о Lumines Live, версии для Xbox 360. В британскую рассылку Xbox Live Arcade даже угодил торжественный пресс-релиз по этому поводу. Правда, буквально через час пришлось выпускать другой пресс-релиз, полностью противоречащий первому: не готова пока Lumines Live, да и появятся ли они вообще, неизвестно. Зато издатель THQ (www.thq.com) получил вожделенные права на настоящий, русский народный «Тетрис» и обещает выпустить его все в том же формате Live Arcade. Не очень, правда, понятно, кому он нужен, если существует Tetris DS (лучший из когда-либо созданных) с поддержкой международной игры по Wi-Fi.

Вам беленькую или... беленькую? Впрочем, Nintendo не исключает появления DS-брюнетки «в ближайшем будущем».

Super Mario Bros. за 4 доллара? Ой, хорошо бы...

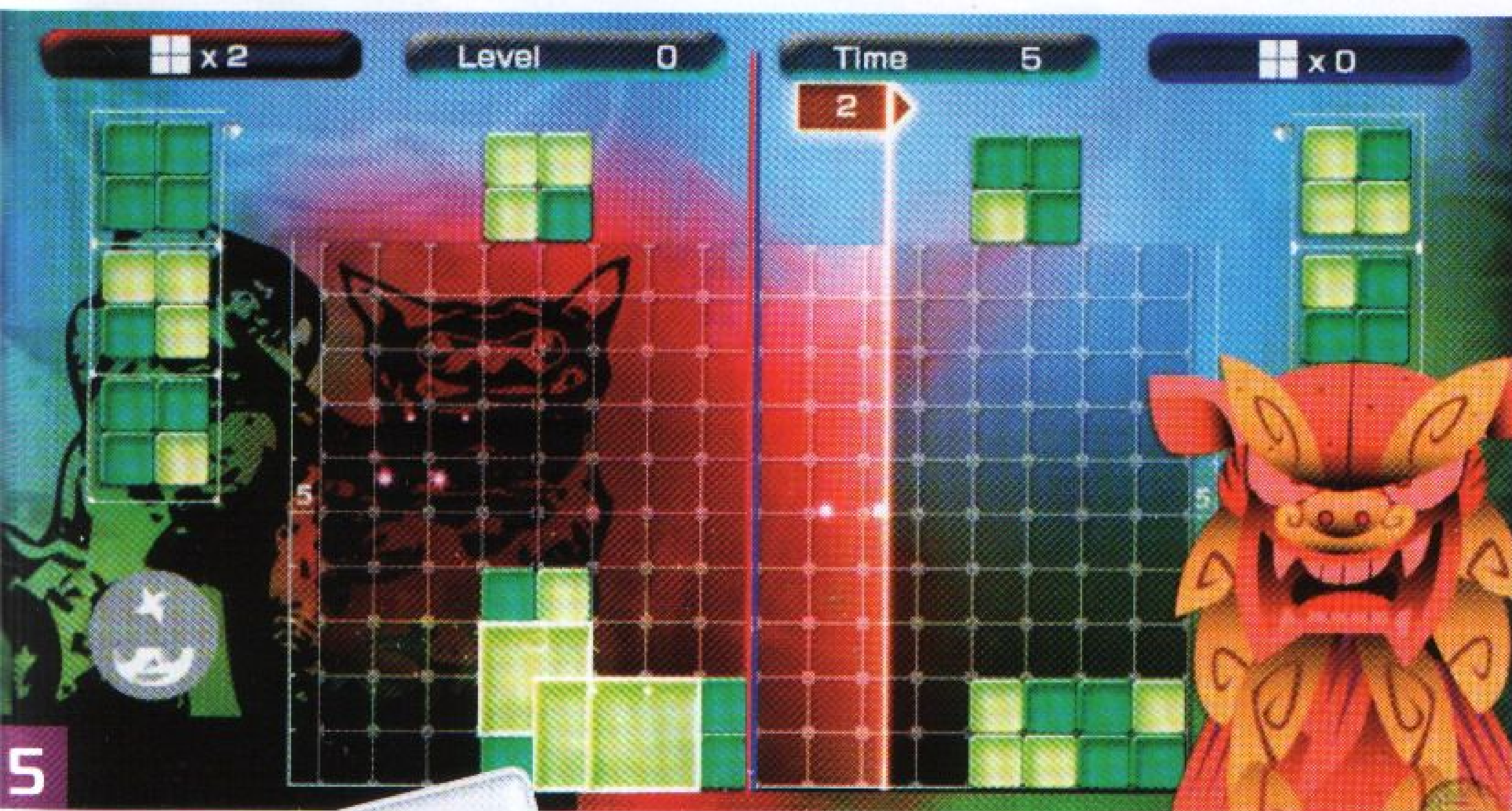
6,7. ЛЕГКИЙ СТАРТ По сведениям японского журнала Famitsu (www.famitsu.com), на небольшом маркетинговом сабантуйчике президент «Нинтендо» Сатуро Ивата обмолвился о том, что игры для Virtual Console, онлайнового магазина для Nintendo Wii, будут стоить «от 4 до 9 долларов». Разве мы можем не верить Сатуро Ивате, японским маркетологам и журналу Famitsu?

Для сравнения: самая дорогая ретро-игра в Xbox Live Arcade стоит 13 баксов... Не совсем ясно, правда, будет ли «Нинтендо» продавать за эти деньги новые игры от независимых разработчиков (подробности см. в прошлом номере) или же ГЛАВНОЕ — старые игры со SNES, Genesis и Nintendo 64. Также Ивата сообщил об увеличении ежемесячного выпуска DS Lite с полутора до двух миллионов штук (в связи с выходом этой консоли в Соединенных Штатах 11-го июня), подтвердил полную совместимость DS и Wii (раньше так дружили GameCube и GBA) и упомянул возможность скачивания и запуска (!) на последней платформе игр для первой. Надеемся, это не опечатка.

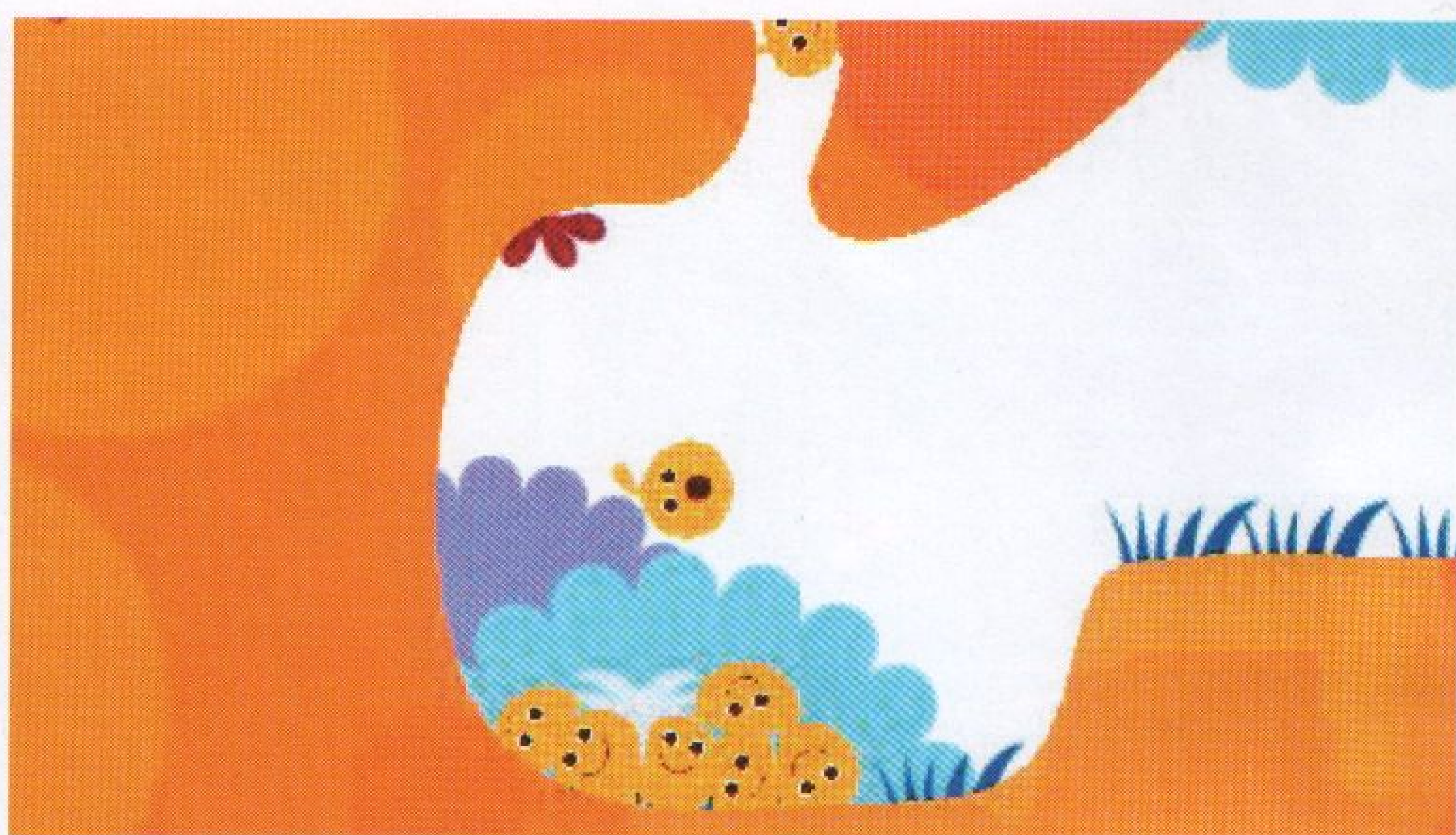
А пока вся Америка стоит в очередях за DS Lite (черной модели, увы, так и нет) и обсуждает последние слухи о возможной покупке «Нинтендо» компанией Apple, усиленно распространяемые сайтом CNET (http://cnet.co.uk).

LocoRoco — вызывающе плоская игра. Ничего оригинального нет — Sony ворует даже у компании «Намко»! Которая тоже не без греха...

8. ЛОКОРОКО И МЫ На официальном сайте PSP (www.yourpsp.com) можно скачать демо-версию нового потрясающего экшен-пазла LocoRoco (www.locoroco.com). Игра успела выделиться еще на давней токийской выставке, не говоря уж про E3. В отличие от провальной карманной версии «Катамари», управление LocoRoco заточено под PSP, а не под две аналоговые рукоятки: наклоняя картинку левым и правым «шифтами», надо прокатить ухмыляющийся желтый шарик (локороко) через экстремально изрытый ландшафт. Локороко может жрать фрукты, расти в размерах и разваливаться на множество мелких локороков. Нарисовано все это в обезоруживающем стиле «под детский мелок». Такая вот адская смесь Archer Maclean's Mercury, Katamari и Yoshi's Island. В Европе должна выйти 23 июня.



5





6
7


8

Кен Кутараги, ходячая и говорящая пародия на президента компании "Сони".

9. МЕСТЬ КУТАРАГИ

До выхода PS3 остается еще полгода, но профильные издания уже посвящают «неигровой консоли сверхнового поколения» (цитата из пресс-релиза «Сони») самые скорбные заголовки. На этот раз корпорация получила нож в спину: японское издание Ultra One (www.ultra-1.com) сообщило, что в каждую PlayStation 3 будет встроена самая настоящая PlayStation 2 (вернее, ее облегченная версия, как PSP, только без батарейки и экрана).

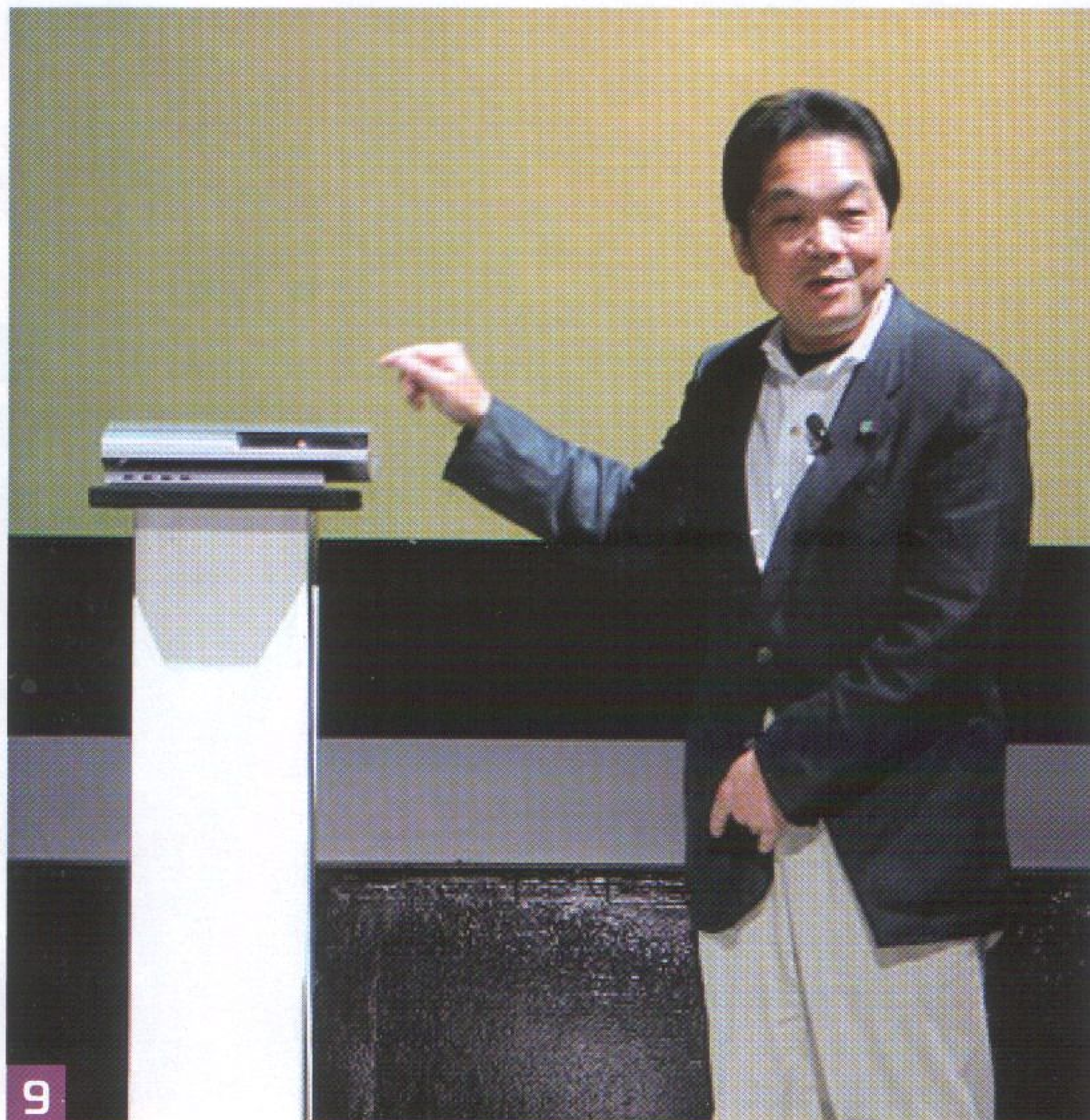
В PS2 была вживлена первая PlayStation, так что удивляться не приходится — точнее, не приходилось бы, если бы «Сони» так часто не обещала нам, что в этот раз обойдется без старого железа: новый процессорный блок Cell может эмулировать что угодно, в том числе и дряхлую консоль начала века. PS3 и так уже сравнялась по цене со стратегическим бомбардировщиком, а уж с неполной PS2 внутри... Sony откликнулась в своем лучшем стиле: во-первых, «без комментариев», а во-вторых, «PS3 не может и не будет содержать в себе полную железную архитектуру PlayStation 2, как посмели предположить некоторые безответственные онлайновые издания».

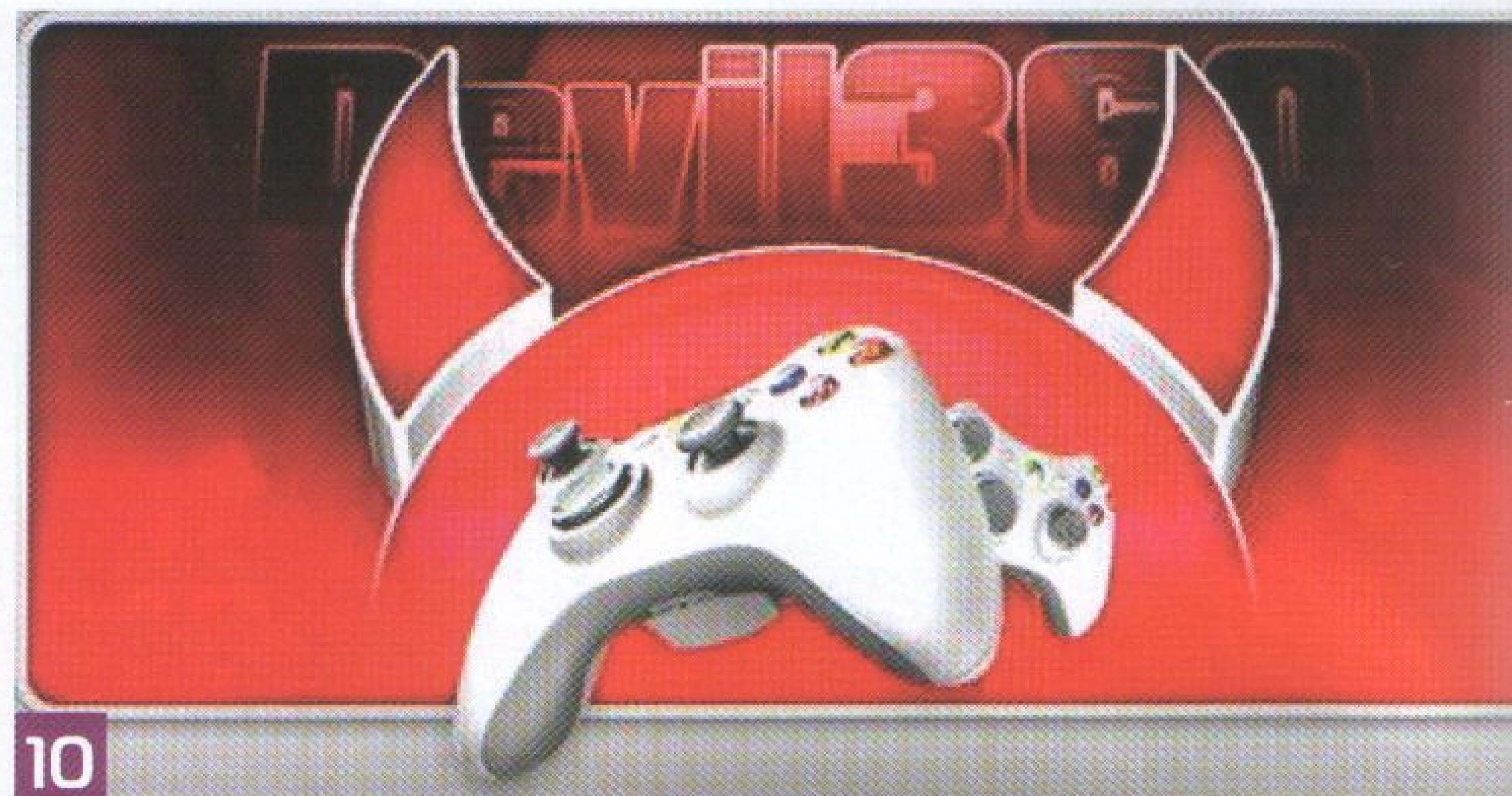
Далее наша любимая корпорация объявила, что PS3 — это «не игровая консоль, а самый настоящий персональный компьютер» (подробности — в ПК-разделе), и аршином общим ее мерить не следует. Самое смешное, что пять лет назад в тщетной попытке уйти от британских налогов, Sony пыталась объявить компьютером PS2! А руководитель ирландского (!) подразделения «Сони» Найал О'Ханрахан доверительно сообщил журналистам, что PS3 будет «успешно конкурировать» с MP3-плеерами. А Кен Кутараги, неугомонный президент компании, «всерьез подумывает» о выпуске еще одной, сверхспециальной версии PS3: больше памяти, улучшенная версия Cell, более высокая цена... Кстати, именно Кутараги в ответ на вопли гиков о безумной дороговизне (600, напомним, долларов) PS3 предложил им «поискать другую работу». Что ж, поищем.

Devil360 Team: гениальные моддеры или сатанисты с паяльником? Скорее, конечно, второе.

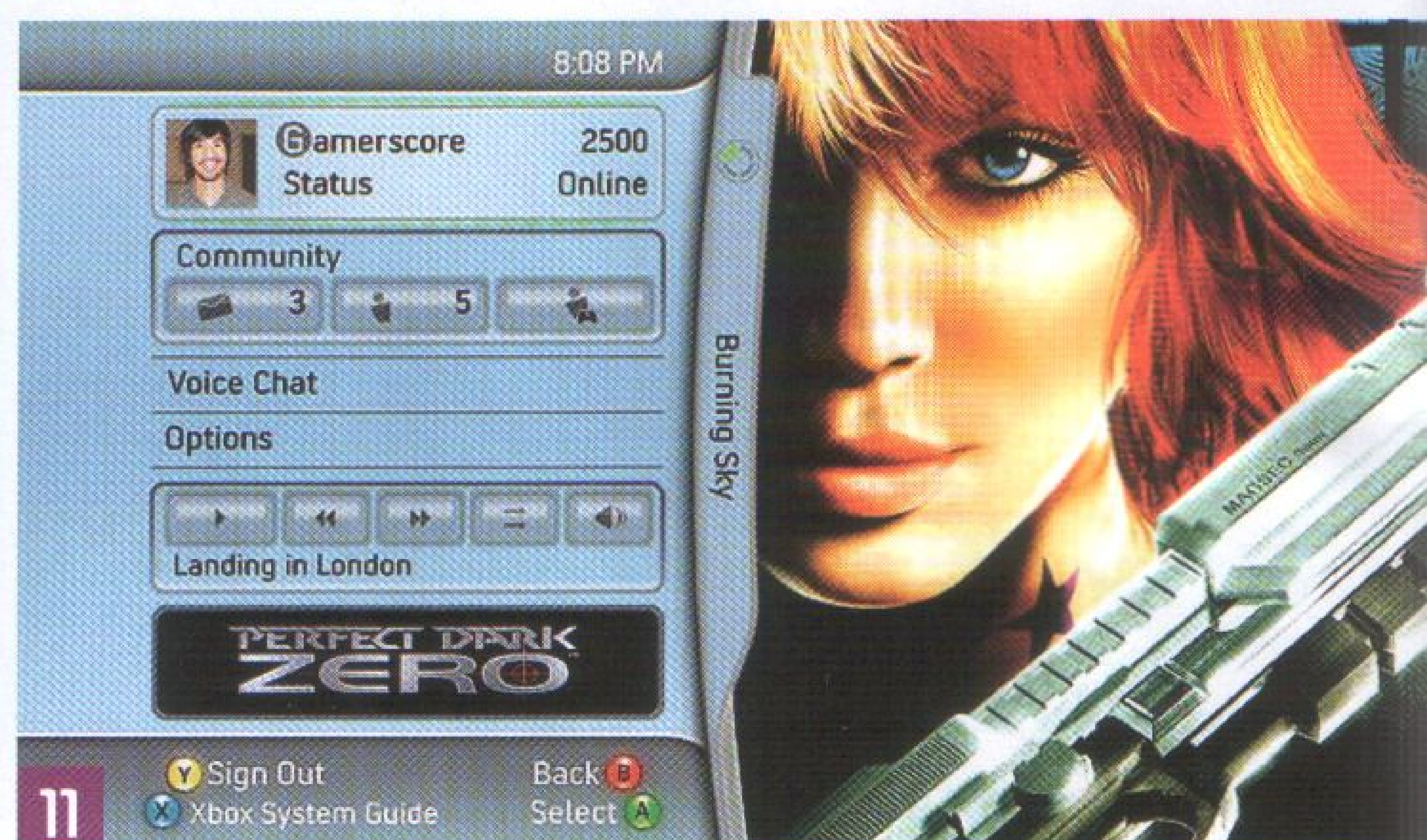
10,11. XBOX 666

6 июня 2006 года (знаменательная дата) склонный к дешевому позерству коллектив Devil360 Team (www.devil360.com) объявил о выпуске первого в мире модчипа для Xbox 360. Гордые дьяволята торжественно уронили собственный сайт (возможно, он рухнул под наплывом посетителей — но как-то не верится) и разослали коммюнике, в котором сообщали об изобретении принципиально нового вида взлома консоли, не имеющего ни малейшего отношения к уже открытой «дыре» в DVD-прошивке. Сообщалось также, что чип будет защищен от любых майкрософтовских обновлений, его можно будет перепрошивать, и, конечно же, на нем можно будет запускать не только невинные программы домашнего изготовления, но и любые игры.


9



10



11

Новая, версии 2.0.2857.0, прокладка между Xbox 360 и пользователем. Красивая, правда?

Стоит, наверное, отметить, что особо предприимчивые подпольные онлайновые магазины уже начали принимать на чудо-модчип (распространяется без всякого программного кода!), место которому в одной документальной передаче с НЛО, Бигфутом и дважды замеченным на пресс-конференциях Microsoft трехголовым менеджером, предварительные заказы.

Сама же Microsoft 6-го числа разродилась долгожданным программным обновлением для Xbox 360. Виртуальная приборная панель версии 2.0.2857.0 предлагает свыше 120 мелких новшеств, в том числе одно жизненно важное: способность вести несколько (до шести) закачек в фоновом режиме — с гашением ненужного трафика при заходе в Xbox Live. А что, быстро среагировали! И года не прошло...

Прижми ежа к голове.

12. КУПИТЕ ЕЖИКА

Не удовлетворившись продажей трехмерного Соника на PS3 и Xbox 360, Sonic Team покусилась на самое святое — классическую соник-трилогию для Sega Genesis. Sonic the Hedgehog 2 (1992 г.р.) будет выпущен на новой платформе... Нет, не на Nintendo Wii посредством Virtual Console за 8 долларов 50 центов. Sonic 2 появится на мобильном телефоне Panasonic P902iS! Причем только в Японии.

На этом месте следует воздеть руки к небу и завести унылую шарманку о семимильной поступи прогресса и невиданных надоях с доисторических франчайзов... Но мы просто хотим спросить: «Дорогая «Сега», осталась ли у тебя хоть капля совести? Где релизы для Европы и Америки?!»

Вот эта задница стоила Take-Two Interactive 50 миллионов долларов.

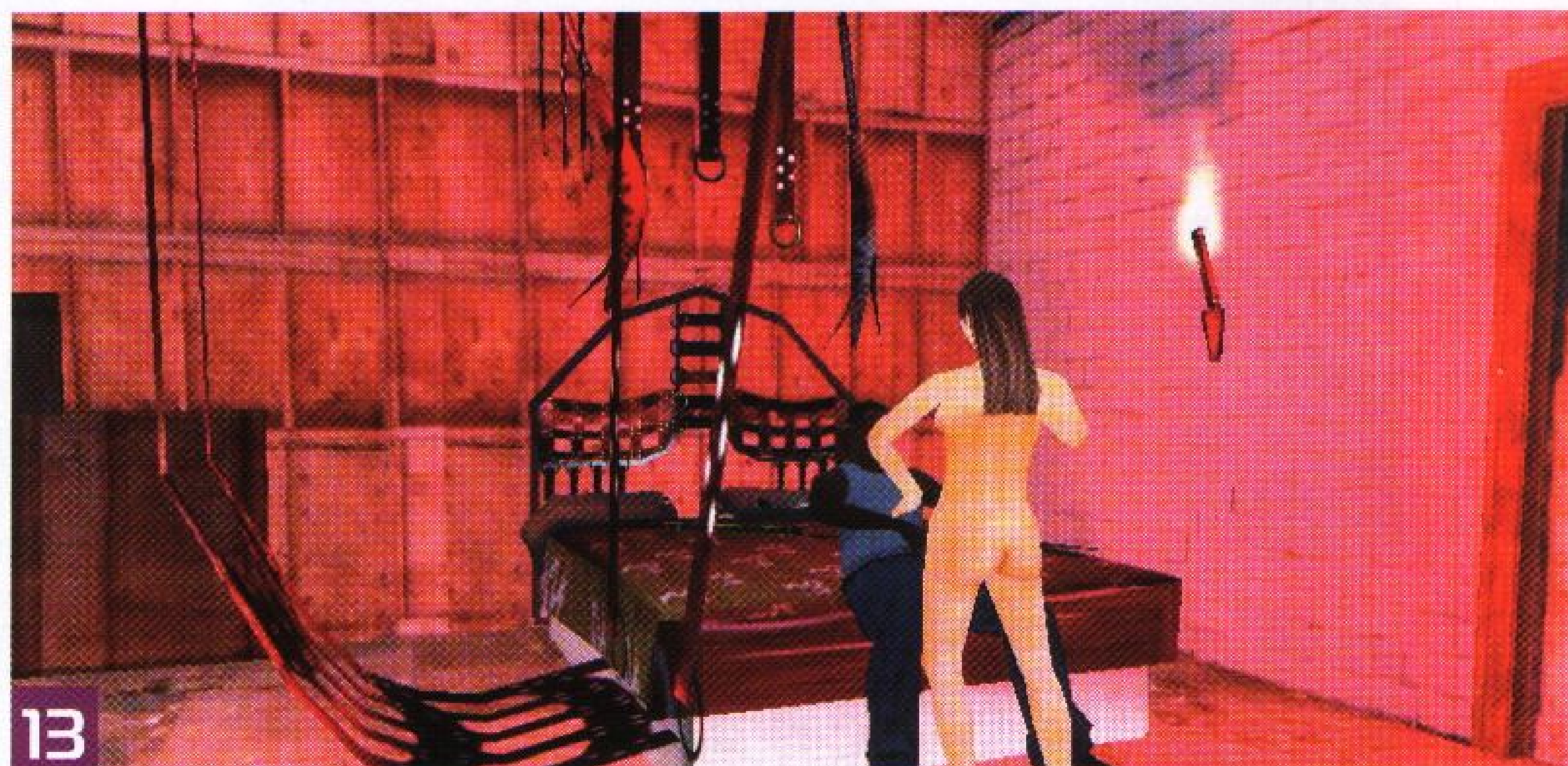
Это не задница. Это Пол Эйбелер.

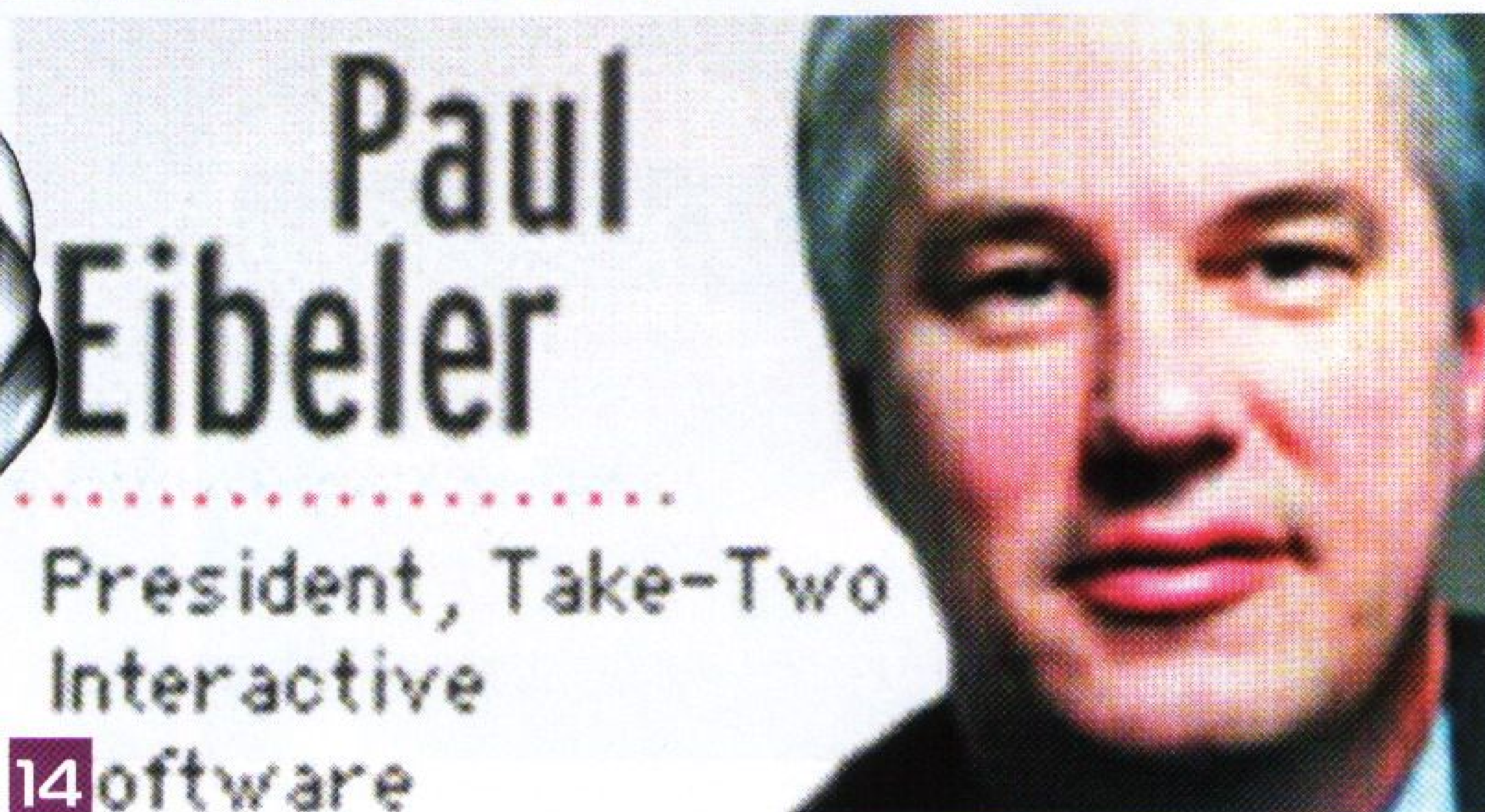
13,14. КОНСОЛЬ, ПРЕЗИДЕНТ, КОНФЕРЕНЦИЯ

На пресс-конференции, состоявшейся 9 июня, президент Take-Two Пол Эйбелер (признанный худшим CEO 2005 года по версии сетевого издания Investors.com — и, видно, не зря: за второй квартал 2006-го компания успела понести 50 миллионов долларов убытков) объявил о поддержке Wii со стороны Take-Two Interactive в целом — но, увы, не со стороны Rockstar Games в частности.

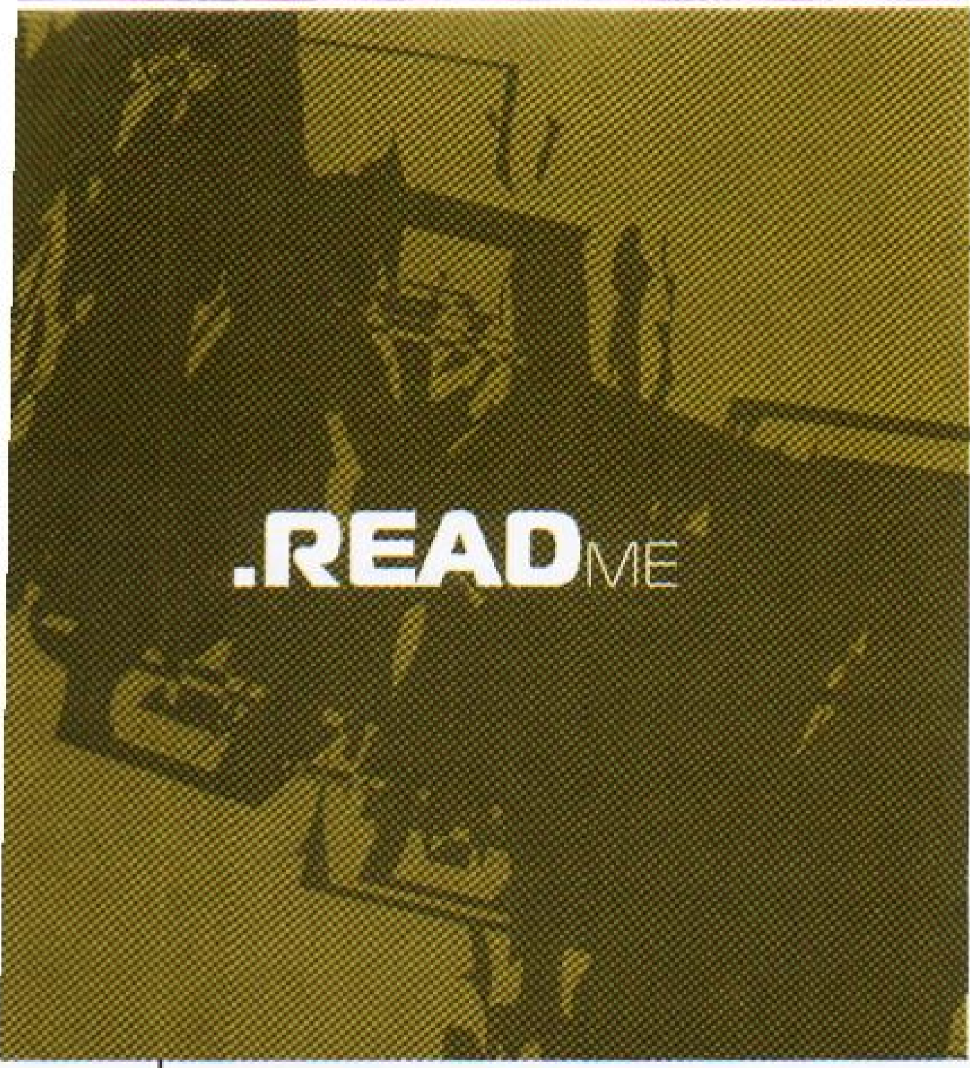
По словам Эйбелера, на него просто неизгладимое впечатление произвел Wii-перформанс на лос-анджелесской выставке. Кто знает, сколько еще издательств приведет в лоно «Нинтендо» уже успевшая стать легендарной живая сороконожка (нет, дракон!) из гиков и журналистов? Take-Two хочет продвигать на Wii «спортивные симуляторы, в особенности бейсбол». На консоль должна переползти вся линейка 2K Sports: Major League Baseball 2K, NBA 2K, NHL 2K и теннисный симулятор Top Spin. А что же Rockstar Games Presents Table Tennis? Неужели нельзя? На Grand Theft Auto с ПДУ и нунчаками в руках мы даже и не надеемся.


12

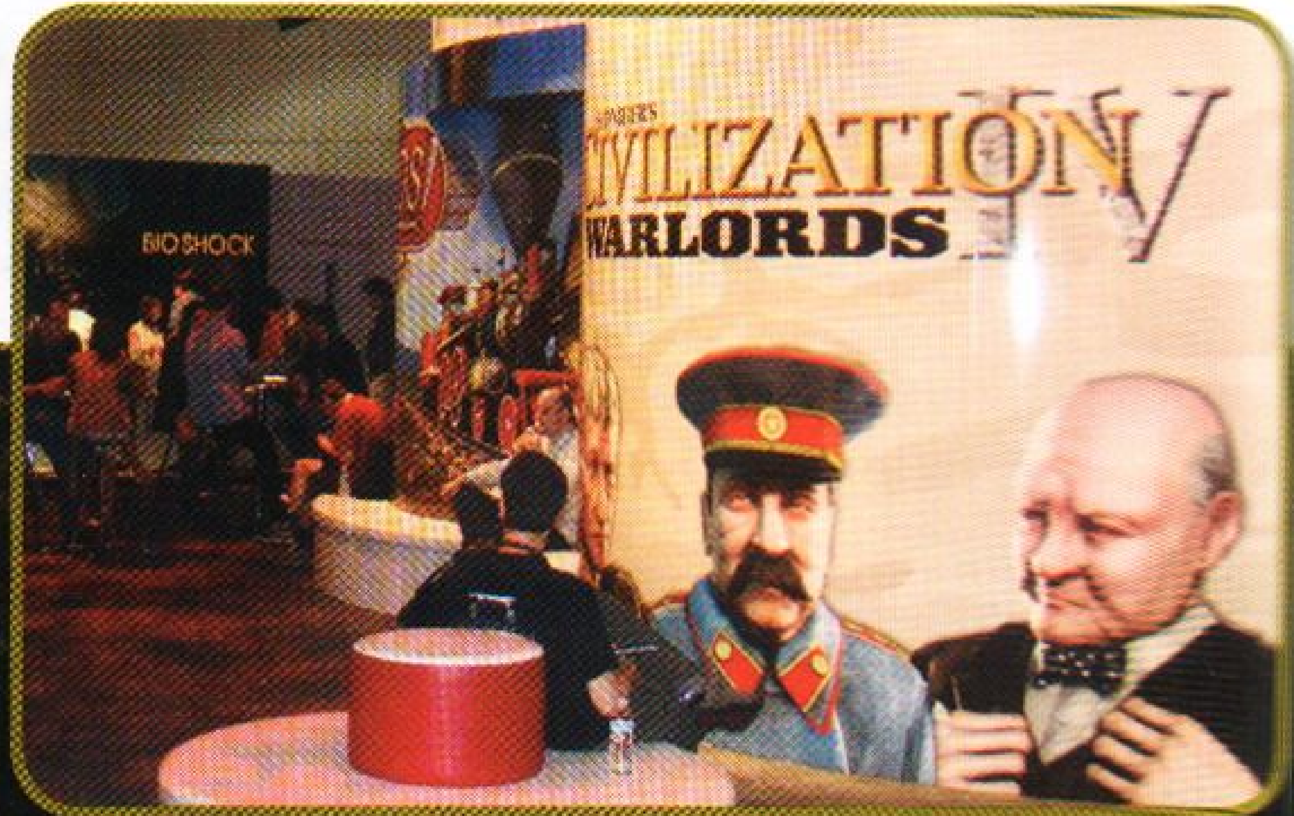

13



14







MEDIEVAL II TOTAL WAR™

ФРАНЧАЙЗ INC., ИЛИ СИЛА ПРАЙДА

Electronic Entertainment Expo
10–12 мая 2006 г.
Лос-Анджелес



Конурбация пригородов Лос-Анджелеса рассыпалась в месте, где когда-то была саванна; закатное солнце — африканское, запахи — тропические, по Сансету в реднековских сапогах шляются бледнолицые охотницы из Канзаса и радостно верещат: в темном углу музмаркета Amoeba нашелся винил Джоан Баэз, на котором кто-то — наверное, Джимми Хендрикс, — написал «fuk»; лут!

Молодые львы (см. первую Е3-главу), которым удалось не угодить в яму с заостренным колом на дне, становятся началом игрового франчайза из многих поколений. Заведя себе прайд из игроков и застолбив территорию, повзрослевшие хищники лежат на нагретой солнцем сухой коряге и лижут лапы. Добычу регулярно подгоняют фанаты. Не добавите ли вы в новую игру вырывающих печень ацтекских жрецов, а еще прыжковые пазлы и злого двойника главного героя, о бвана-сахиб? Лев широко зевает во все пятьдесят зубов и задумывается, прищурив желтые глазищи. Не нужно поедать все подряд, не все задумки пойдут в эту серию, пища должна быть и на следующий год, и на самое далекое послезавтра. Е3 — это водопой: лев идет туда неспешно, не устраивает резких пиарнаскоков, чтобы ошеломить и убить наповал. Он ненавязчиво демонстрирует себя, напоминает, кто хозяин в саванне. Ко лбу LACC (Los Angeles Convention Center) пришпилено полотнище Neverwinter Nights 2. Территория помечена.

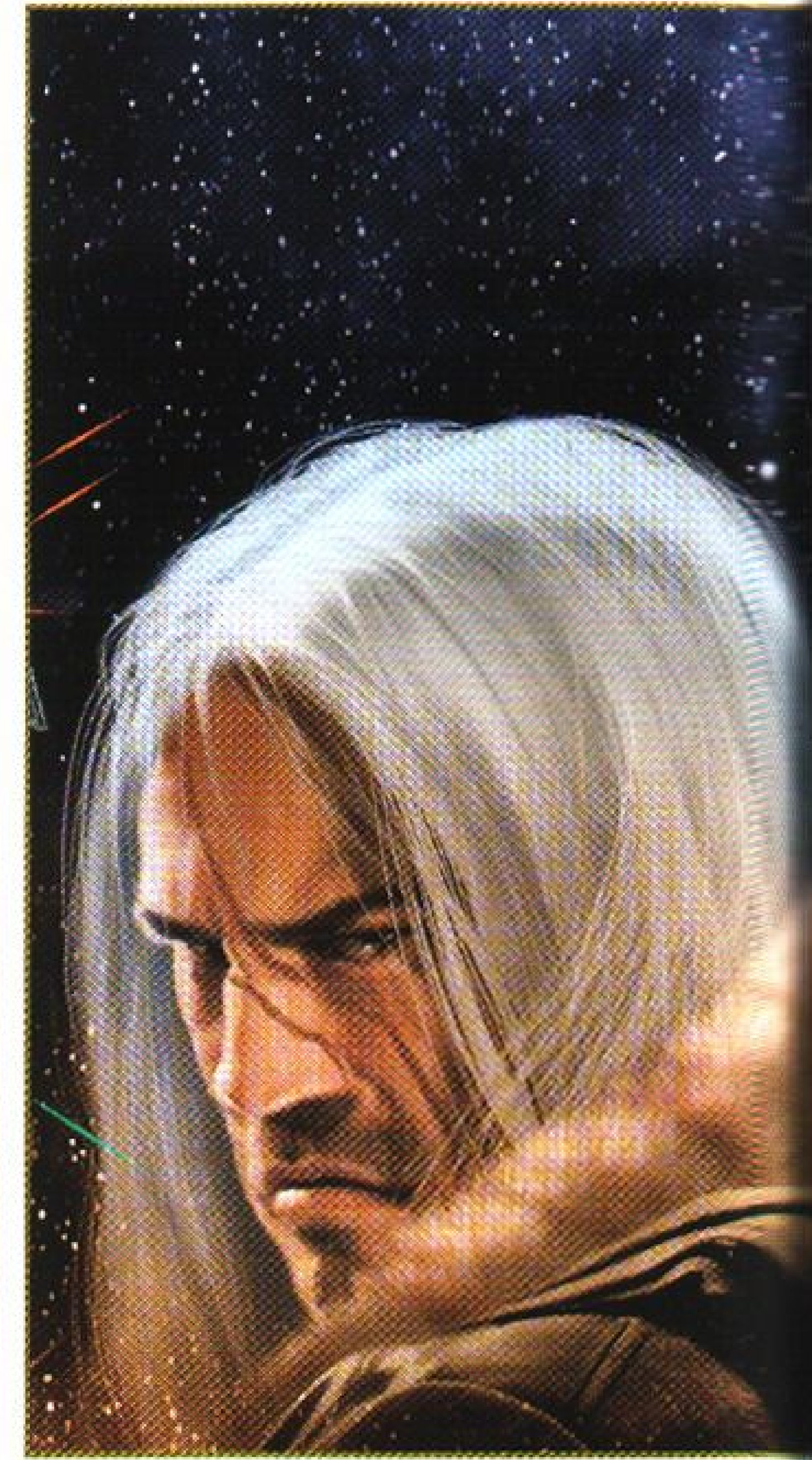
Статус лохматой бежевой кошки создают не проценты, капающие за прошлые подвиги, а их восприятие окружающими. Он может выдать такое! А сейчас просто прилег отдохнуть. Источник жизни и силы КИ-франчайза всегда находится вне программного кода и даже геймплея (gameplay — «игра с дичью», продолжая метафоры). Прайд запитывают самые разные вещи — медленно тающая тень Дж.Р.Р.Т., уверенность американских родителей, что вот эта серия про империи — историческая и полезная для детишков, европейское ИКЕА-происхождение линии онлайновых тактических шутеров (oh my gosh, в будущем нет США!). Одиозная личность плодовитого писателя, который беллетрезирует ТТХ очередного авианосца порцией хрени про podporuchik'a Морковина, проникающего на педальной подлодке «Архимед» в реку Потомак. Неисчислимая армия прыщавых гиков от восьми до сорока, ждущая сигнала свистульки. И уникальный случай, когда имя становится материальной силой, как у Муад Диба.

Франчайзы состоят из niche products, некоторые niches — для ницшеанцев, не боящихся вызовов и строящих отношения с КИ по принципу «Что меня сильнее»; кто однажды подсел на Единственный Зрелищный С(т)имулятор Древних Сражений, тот будет отслеживать все мелкие нюансы новой серии и радоваться присутствию в ней gallowglasses. Мощный внешний генератор славы Warhammer — даже не патентованная вселенная; это горькая правда разочаровавшихся оптимистов из Games Workshop, это настольные сражения и коллекционерский психоз. Deep as you dare.

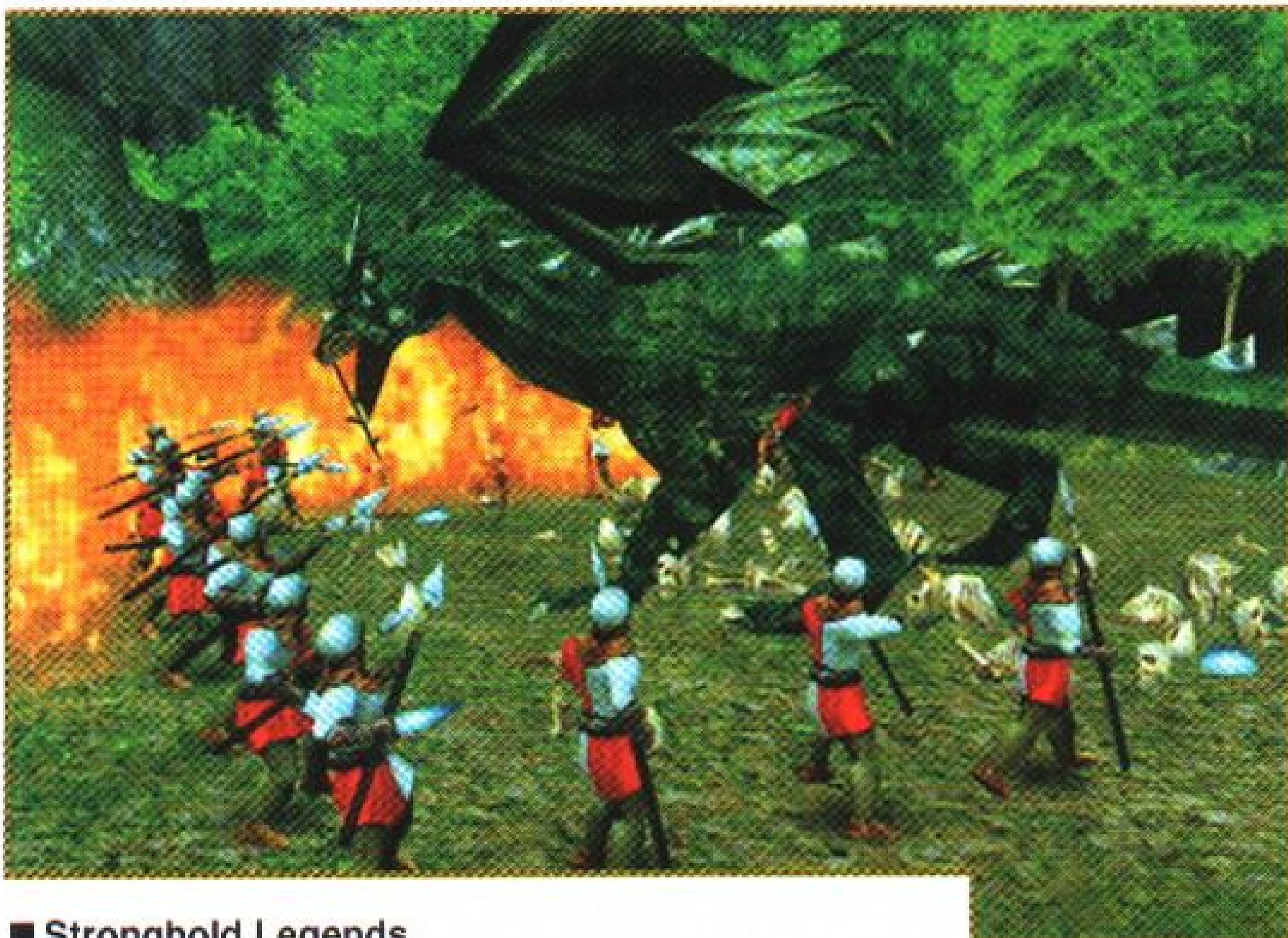
Франчайзы бессмертны и неубиваемы, как лютая высокоуровневая нежить или роботы из жидкого металла. Все франчайзы живы, даже молчащие: нельзя с уверенностью сказать, что в бесконечно далекой от нас точке времени кто-то не сдует пыль с коробки от старой игры с порядковым номером и не начнет все сначала. Мы, впрочем, о тех, кто пришел показать себя сегодня.

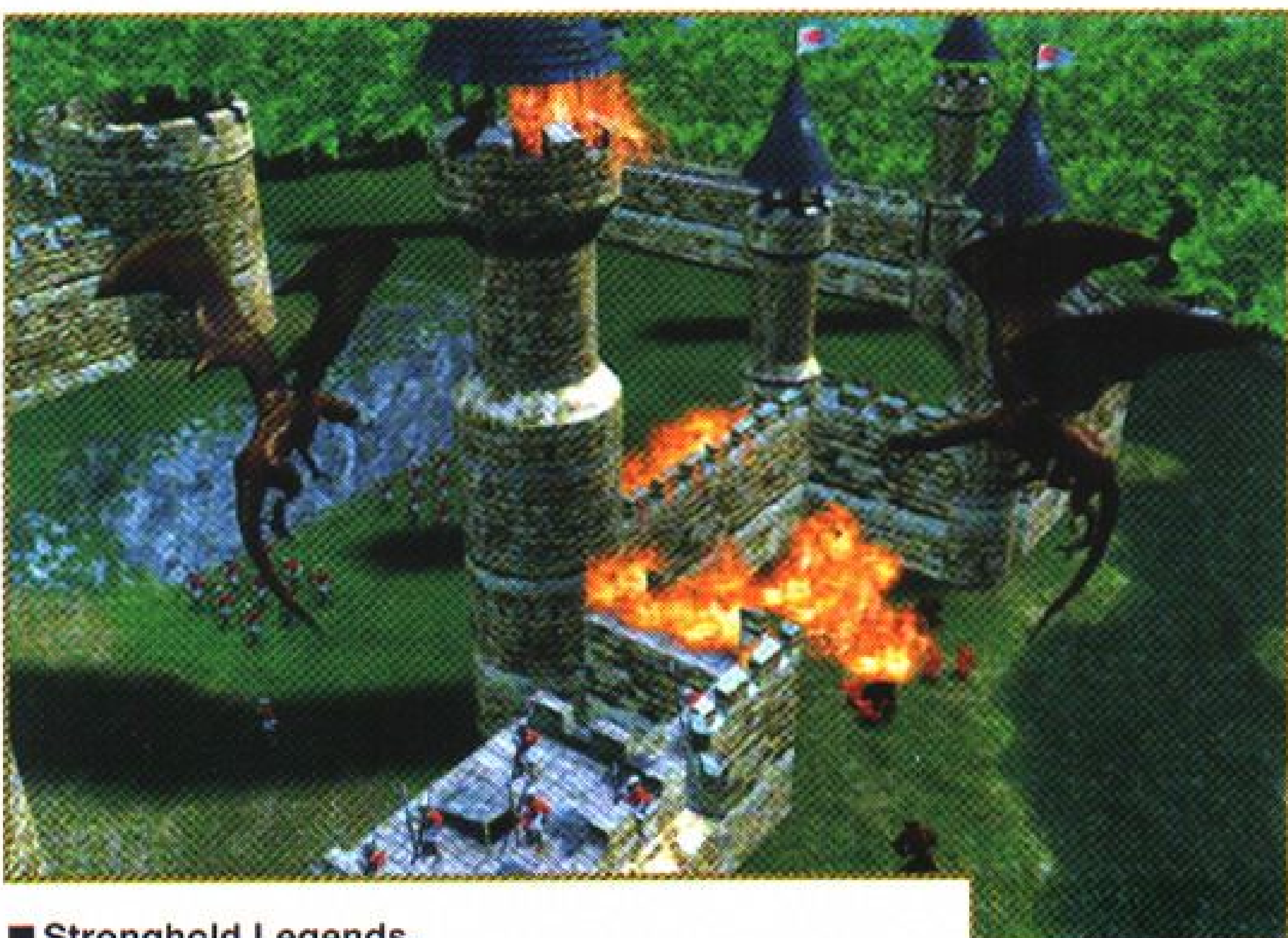
НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

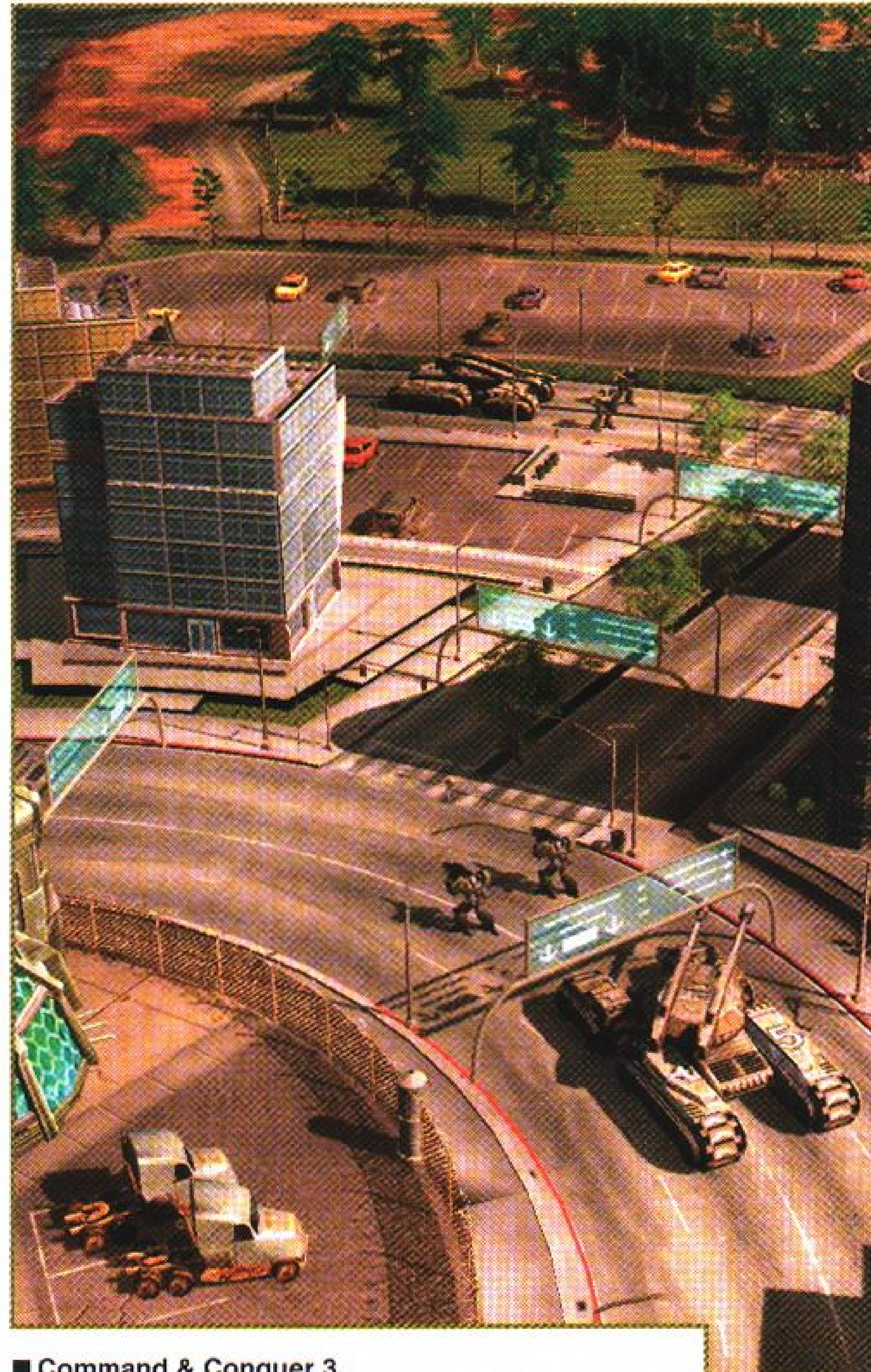
УСТАЛОСТЬ МЕТАЛЛА

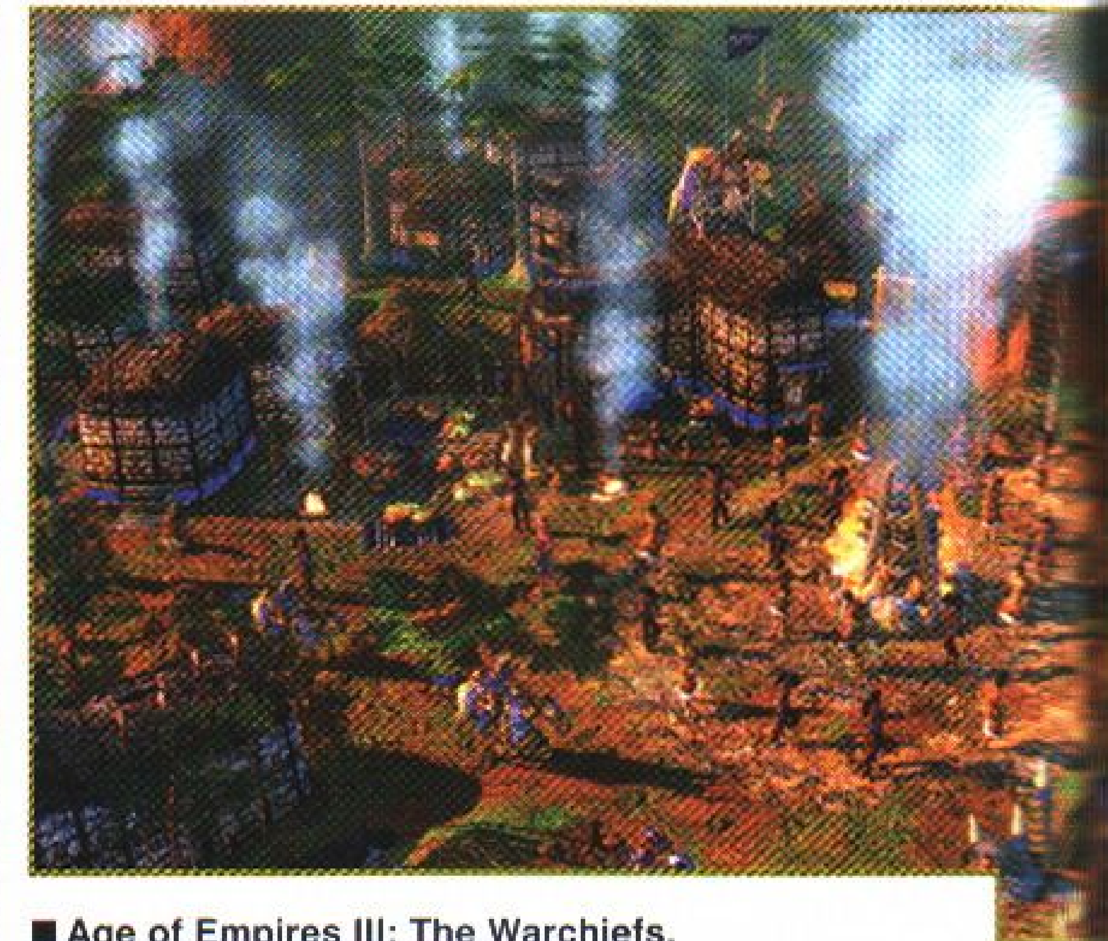

■ Star Wars: Empire at War — Forces of Corr...

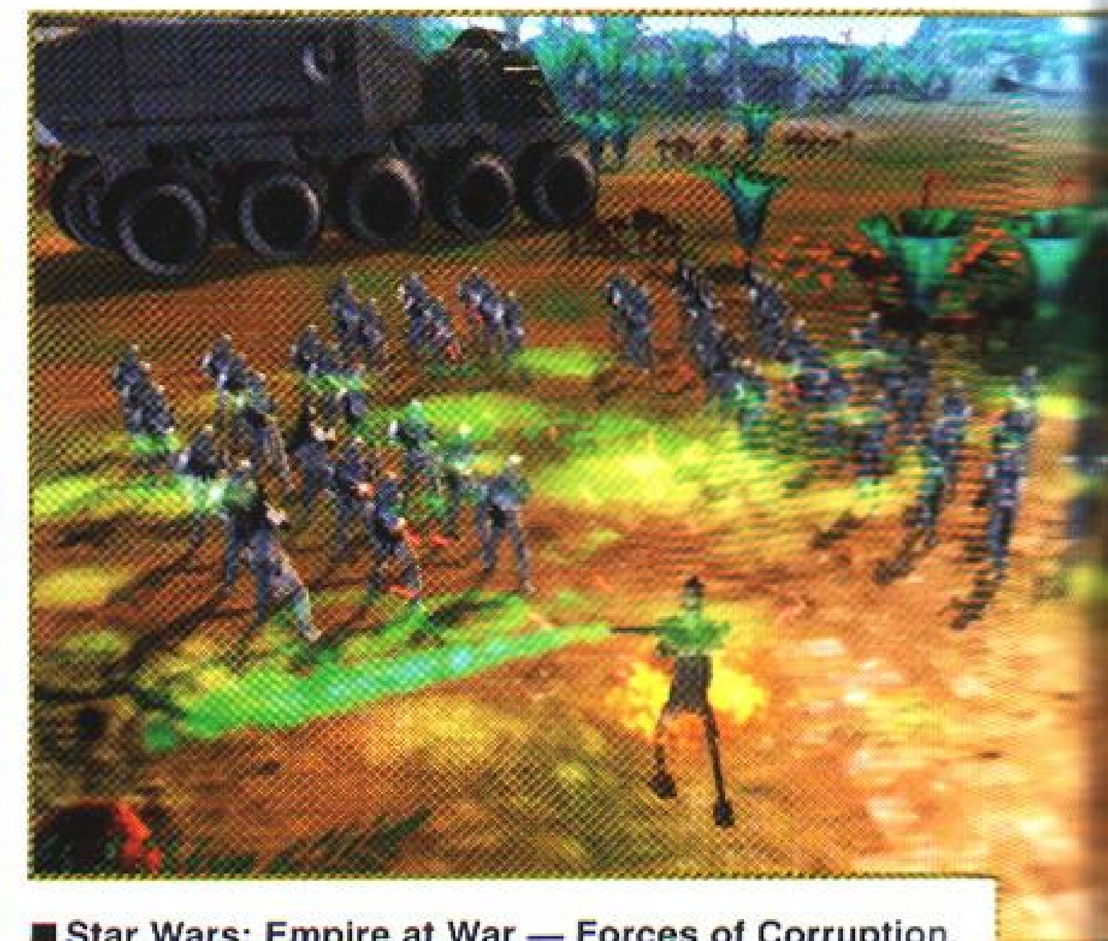

■ Command & Conquer 3.

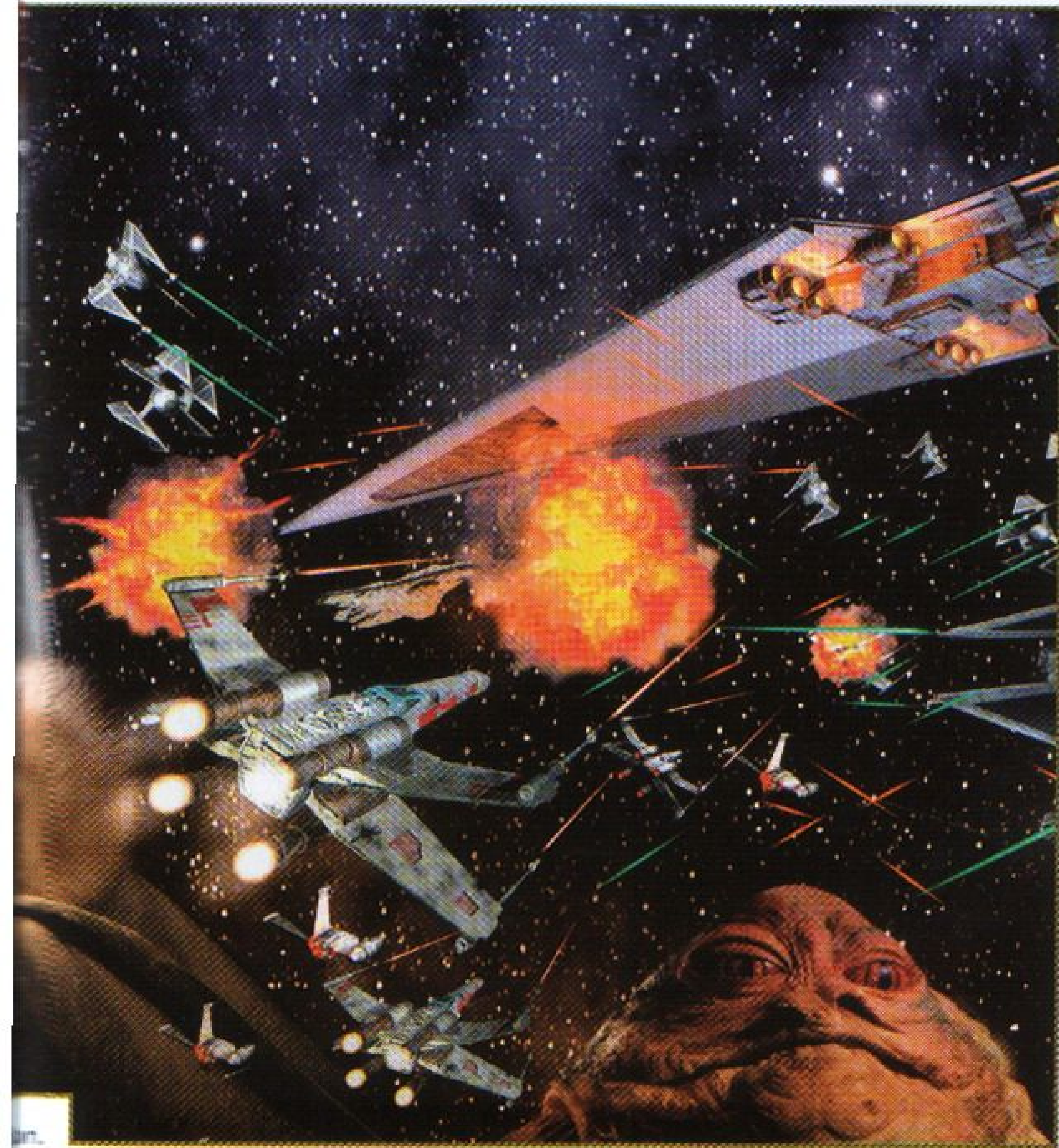

■ Stronghold Legends.

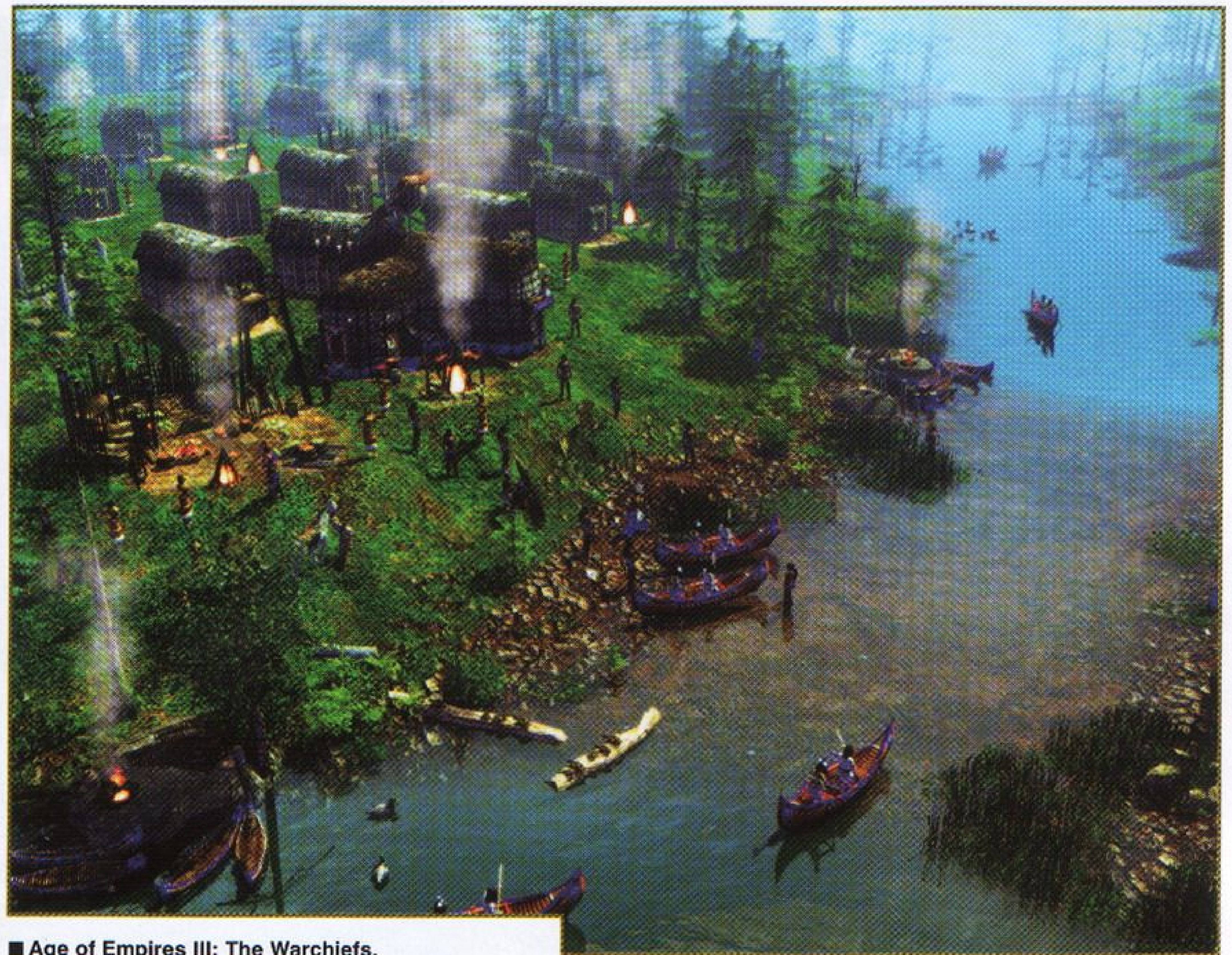

■ Stronghold Legends.


■ Command & Conquer 3.


■ Age of Empires III: The Warchiefs.


■ Star Wars: Empire at War — Forces of Corruption.





■ Age of Empires III: The Warchiefs.

Как сказал один герой одного романа одного писателя Вашингтона Ирвинга, у человека есть три возраста: юность, зрелость и «ты нисколько не изменился». Стратегии в реальном времени, скрывающиеся от папарацци за аббревиатурой RTS, последние лет шесть-семь пребывают в состоянии «ты нисколько не изменился»: одна на всех модель базостроительства и ресурсодобычи, две на всех тактики (ставший нарицательным «раш» и его противоположность, turtling — это когда два часа накапливаешь МОЩЩЩЬ, а потом раскатываешь все вокруг адским асфальтовым катком, параллельно полируя ногти пилочкой), опциональная стратегическая карта чисто для мебели и сверху бронзовая резиновая рамка зеленого цвета. Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth отличается от Star Wars:Empire at War только чубакками. Отросшее у стратегий третье измерение стало единственной достойной упоминания на этих страницах технической новацией с момента выхода первой Command & Conquer в 1995 (ужас) году. Пока в соседних шутерах враги учились переворачивать мебель и выпрыгивать в окна, на стратегических полях в смысле искусственного интеллекта царили в лучшем случае скрипты, но обычно — кретинизм и другое неудобопечатное.

Ситуация меняться не грозит.

Во-первых, на E3 было показано рекордное количество стратегических аддонов. Age of Empires III: The Warchiefs (то же самое, но с индейцами), The Movies: Stunts & Effects (то же самое, но с трюками и спецэффектами; уже в продаже, рецензия, видимо, в ближайших номерах Трансгалактического), Star Wars: Empire at War — Forces of Corruption (то же самое, но с космическими авантюристами), Warhammer 40.000 Dawn of War: Dark Crusade (то же самое, но с двумя новыми расами; см. подробности где-то вокруг). EA ни слова не проронила про дополнение к LotR: Battle for Middle-Earth II, но оно имеется в особо секретном списке предрождественских релизов компании — можете отнести наши слова в банк. Кассовые успехи Rise of Legends (которая, вообще-то, сама по себе — стимпанк-ремикс Rise of Nations) тоже не позволяют усомниться в скором анонсе понятно чего. Здесь без комментариев; возмущаться гримасами мира чистогана можно сколько угодно, но, например, я все вышеперечисленное непременно куплю — чтобы было. Вообще говоря, такое количество успешных продуктов, порождающих коммерческие дополнения — показатель здоровья жанра в, типа, бизнес-смысле.

Во-вторых (все еще помнят, где было во-первых?), есть еще такая штука, как brand extension — тут вот один кружок онлайн-плакальщиц расстраивается, что я злоупотребляю англицизмами, но, воля ваша, решительно неясно, как это адекватно перевести на церковно-славянский — в этой категории на E3-06 выступила только Stronghold Legends. История сама по себе довольно грустная: хорошая британская компания FireFly несколько лет подряд выпускала разнообразные итерации хорошего градостроительного симулятора Stronghold, который никто не покупал (и это несмотря на то, что я человеческим голосом просил вас с этих страниц все бросить и немедленно обзавестись легальной копией. А лучше сразу тремя). Проперебивавшись с фиш на чипс пять лет, FireFly злобно плюнула на пол и анонсировала Stronghold Legends: фэнтези-стратегию с драконами и мерлинами по мотивам англо-саксонской национальной мифологии. Более унылого зрелища представить себе трудно; на ум приходят скорбные аналогии с погрязшей в глубочайшем маразме серией Warlords Battlecry. Мы скорбим.

В-третьих, полноценные сиквелы. Их два: Medieval 2: Total War (отдельное эссе у Н. Н. Третьякова) и Command & Conquer 3. Последнюю нам с превеликим пафосом показывали за сильно закрытыми дверьми; если очень вкратце, то мир погрузился в конкретный тибериум-апокалипсис: 20% поверхности планеты уже абсолютно непригодны для жизни, на остальных процентах грызутся давно знакомые нам GDI и NOD (последняя — во главе с клонированным Кейном). Судя по толстым намекам EA-сотрудников, в C&C3 ожидается третья играбельная раса: алиены, хозяева тибериума. Собственно, это единственный продукт, заставивший кровь в наших жилах циркулировать чуть активнее обычного — но не стоит ждать слишком многого. Вероятнее всего, в смысле внутренних RTS-механизмов это будет стандартное изделие, чьи спецификации изложены в первом абзаце этого текста.

И знаете что? Это, черт возьми, прекрасно.

АНДРЕЙ.ОМ

[SID MEIER]

ПОПЫТКА ТОВАРИЩА МЕЙЕРА

Если бы Сид Мейер жил на полвека раньше, его посадили бы в Лос-Аламос работать над атомной и водородной бомбами одновременно. Просто за грустные глаза, даже не спросив согласия. Впрочем, различия между нашим временем и тем — минимальные. Достаточно было Сиду и его напарнику Джеффу Бриггзу продать Firaxis напористой Take2 — и Дедушка превратился в типичного узника «шарашки». «Почему бы вам не сделать железнодорожный тайкун, Сид?» — спросили Нашевсе холеные корпоративные хлыщи с красными ноутбуками. «Я уже и так помогаю Саймону Брэдбери делать CivCity: Rome, — устало возразил гений. — Но, конечно, могу попробовать...»

Удивительно, что у хлыщей хватило ума не назвать игру Railroad Tycoon 4: все-таки Мейер давным-давно, в 1990-м, сделал первую игру франчайза и затем упорхнул работать над Civilization. Гнуть линию дальше осталась PopTop Software.

Но Сид Мейер и сам по себе мощнейший франчайз. Есть поверье, что слова Sid Meier's перед названием делают игру хорошей или хотя бы помогают ее продать (в последнем случае имеется в виду исключительно Sim Golf). Ха, представляете себе Sid Meier's Windows? Так вот, если к SM-префиксу добавить еще и !-постфикс, то, как принято думать, все будет вообще сказочно. Поэтому — Sid Meier's Railroads! Ха, единственное, до чего упыри до сих пор не додумались, — вместо «II» и «III» в названиях можно использовать «!!» и «!!!». По идее, это должно увеличивать силу заклинания.

Подозрения, которыми общественность мучилась ранней весной, когда о Railroads! было объявлено urbi et orbi, на E3 оправдались. Да, это таки движок четвертой «Цивилизации». Но WTF? Если остальные CivIV-принципы применяются, почему бы не взять и engine? А принципы, если кто вдруг забыл, такие: простота управления и живая карта. В Railroads! на ней фонтанируют нефтяные вышки, пасется скот и разгуливают человеческие пассажиры. Всюду очень наглядная жизнь. Необременительная легкость: желдорполотно рисуется одним взмахом лелеющей мышь руки; тоннели, мосты и подпорки на крутых склонах расставляются автоматически (ну, по умолчанию автоматически). Все sandbox-карты невелики, что правильно как минимум по двум причинам: необременительность (представьте трехлетнего себя в песочнице 20x20 м) и... Вы ведь пробовали играть в CivIV на больших картах?

Sid Meier's Railroads!

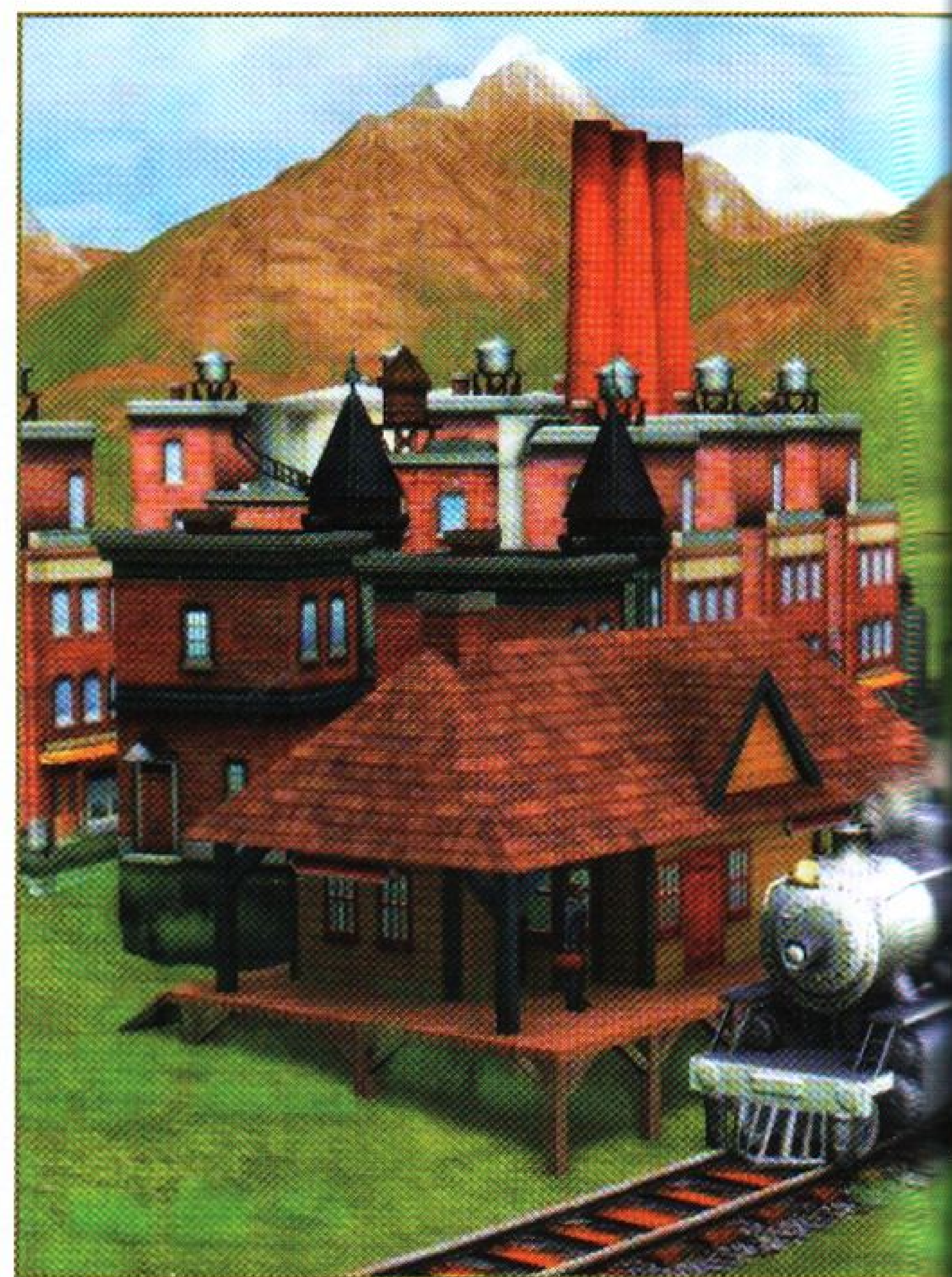
сайт игры	www.firaxis.com/games/game_detail.php?gameid=12
жанр	Симулятор мерзкого желдорбарона и невинного ребенка в одном флаконе
платформа	PC
разработка	Firaxis (www.firaxis.com)
издание	2K Games (www.2kgames.com)
дата релиза	Осень 2006 г.

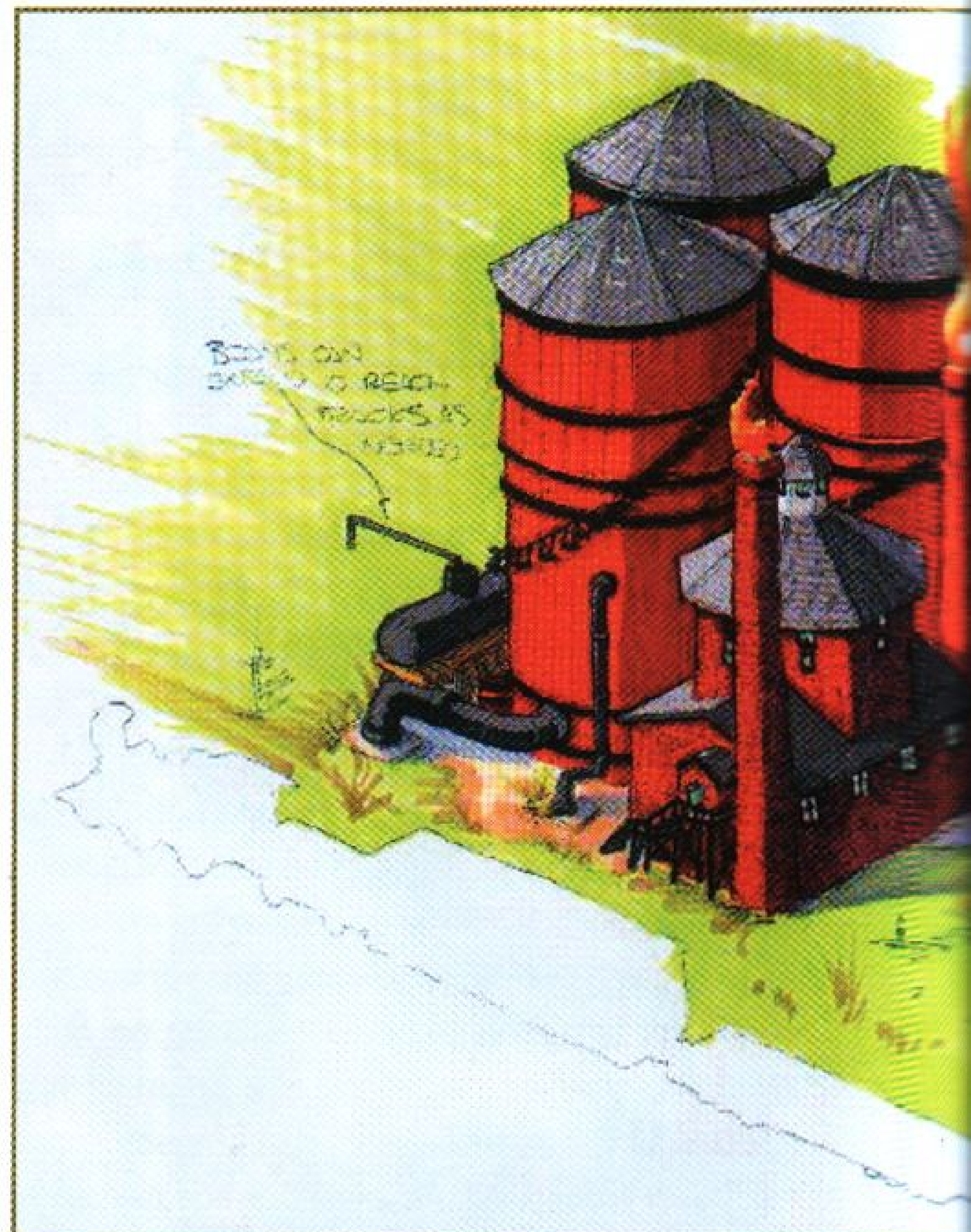
Но, конечно, без враждебных рокфеллеров-вандербильдтов не обойдется; биржевые спекуляции на месте, котировки акций постоянно маячат в углу экрана. Хотя какие спекуляции — просто обычные недружественные поглощения в стиле Лакшми Миттала, железного дровосека из другой индустрии. И производственные цепочки, и ценовые войны, и спецплатформы для сыпучих, вонючих и длинномерных грузов. И подмазывание коррумпированных государственных служащих высокого ранга (уже видится тематический аддон про Россию).

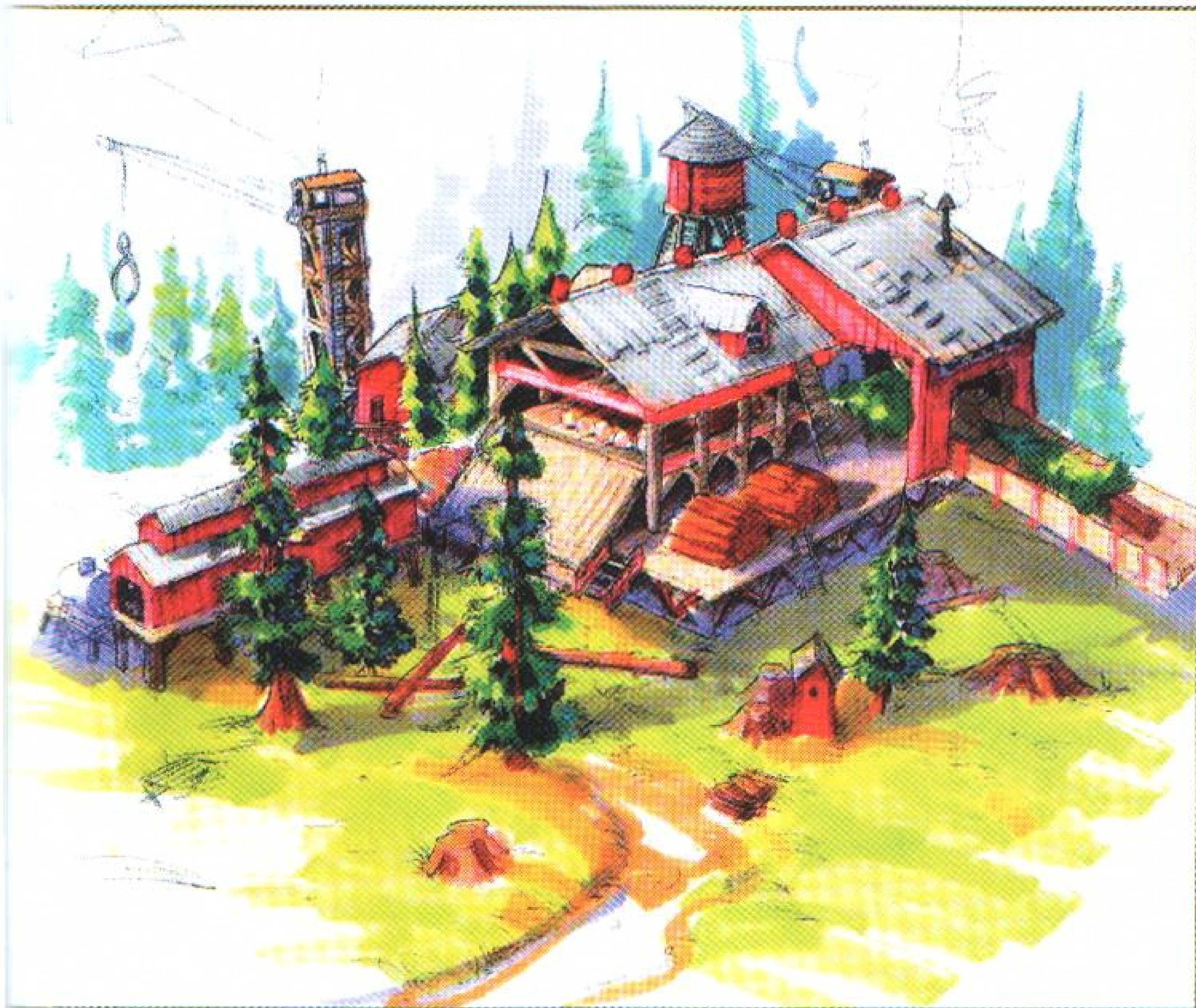
Почему Мейер — это все-таки марка, чувствуется уже сейчас: что там лококонструктор, у игры будет train table mode для мирной и бесцельной, необъяснимой в плюс-позите возни именно что с игрушечными паровозами. Гаргантюанские человеки в подтяжках прилагаются. Помните героя набоковского «Подвига»? Возвращение в предтравматическое детство (в Railroads, конечно, будут и товарные вагоны, и пассажирские, которых бедолаге дядя так и не подарил). Return to innocence. Без денег, без конкурентов. Чистое полотно, которого еще не коснулась кисть. Со шпалами и рельсами.

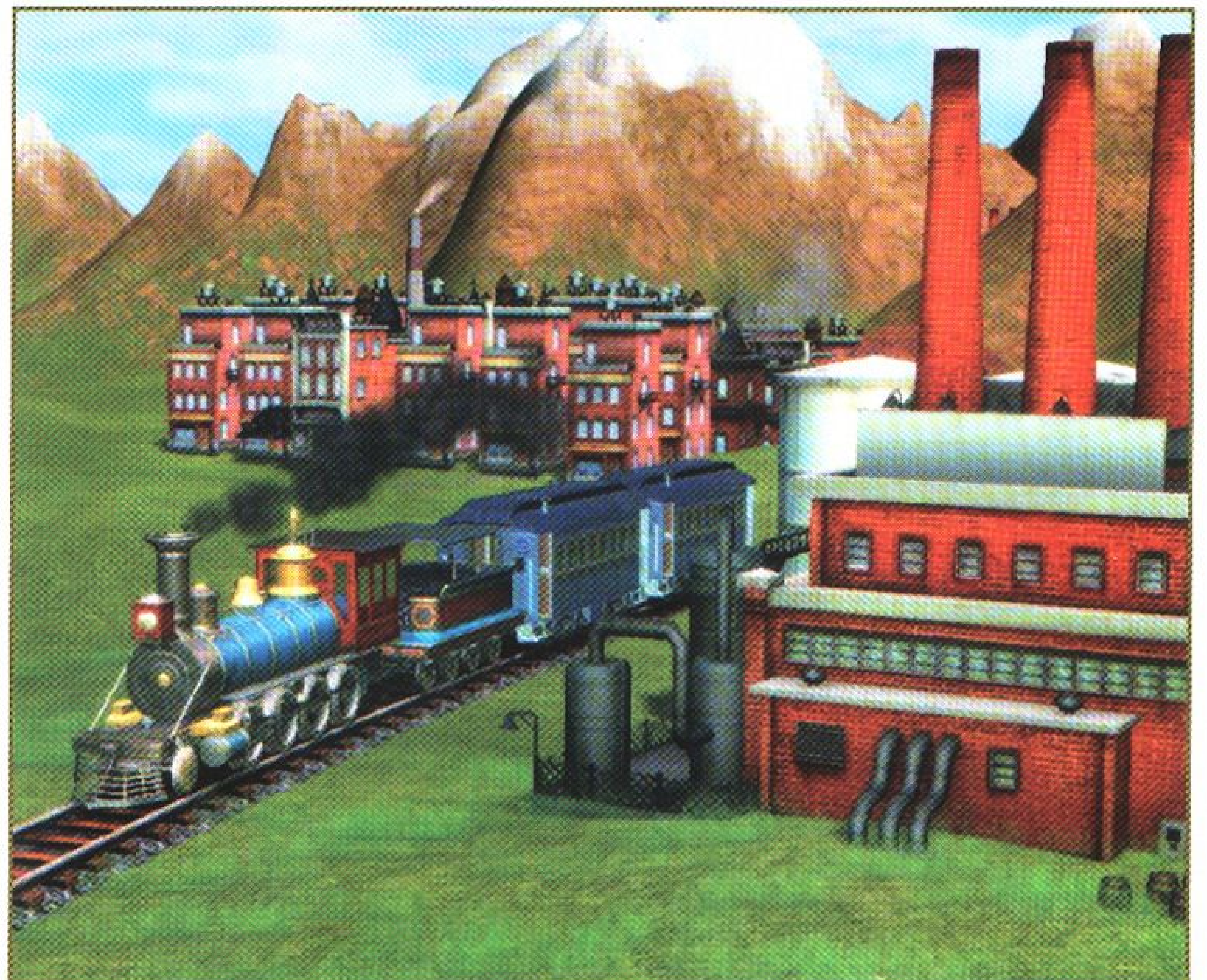
Да, и давайте верить, что решение сделать «четвертый Railroad Tycoon» родилось так: Сид Мейер совершил поездку в Гамбург, чтобы поклониться Самой Большой Игрушечной Железной Дороге В Мире, и вернулся просветленный. Неужели не буллшит? А вдруг — нет?

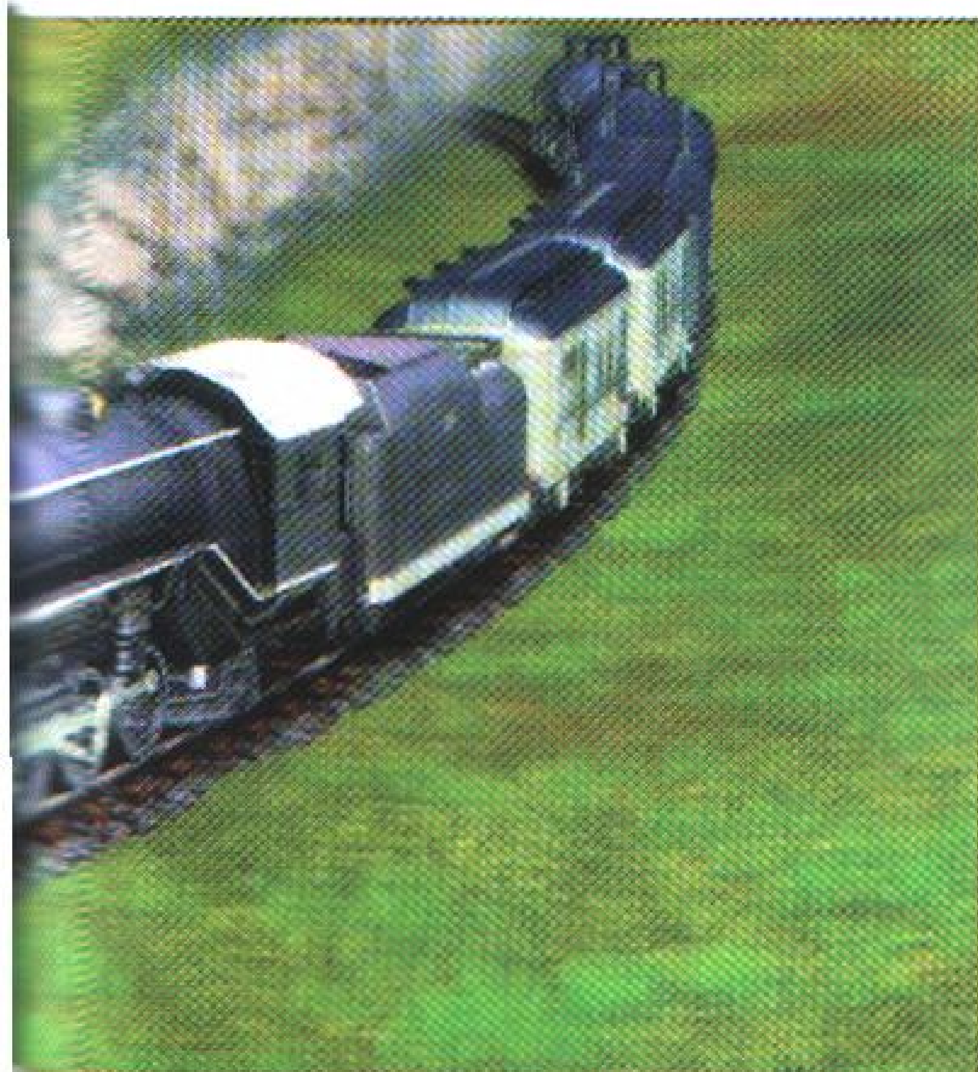
НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

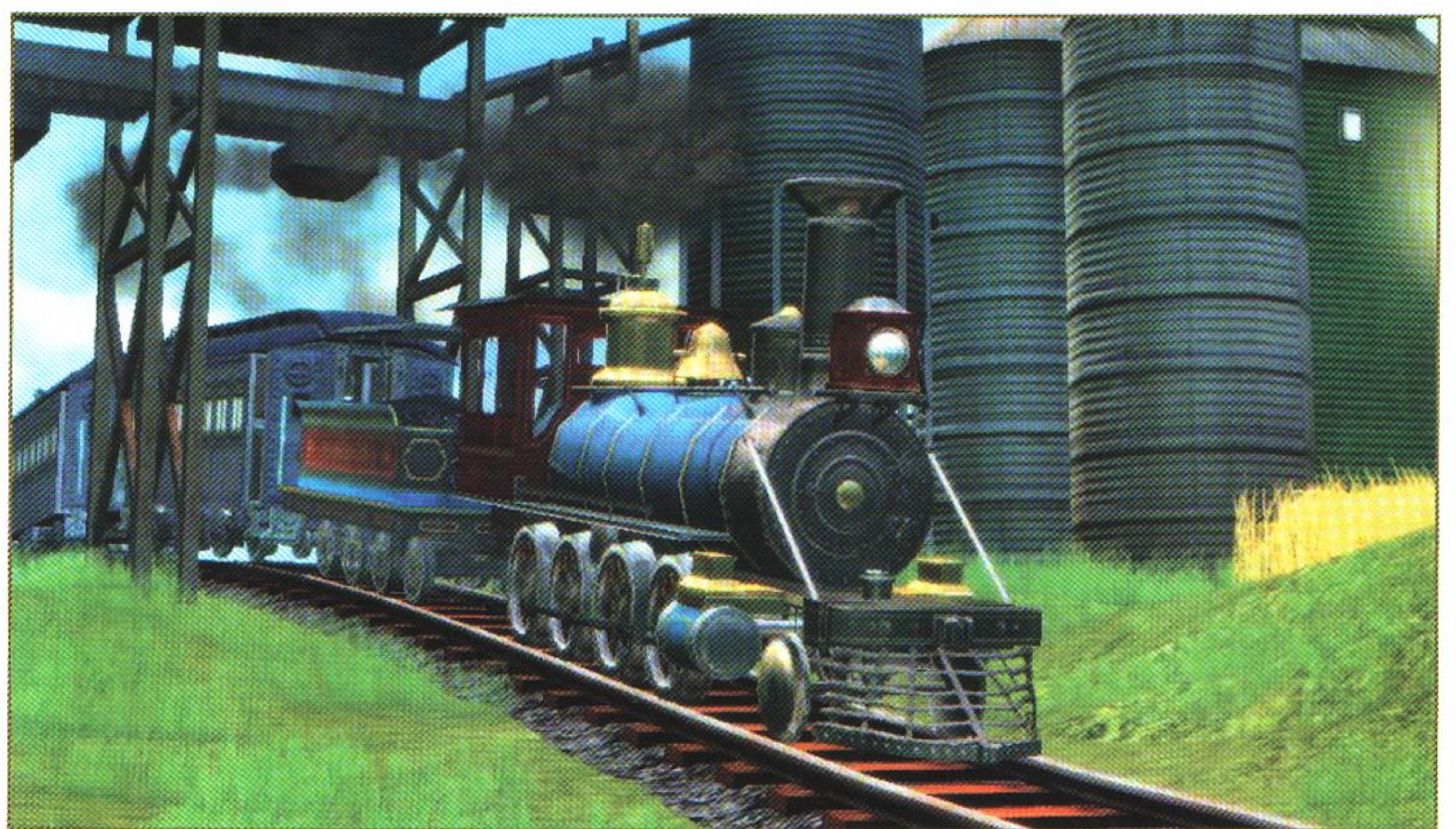


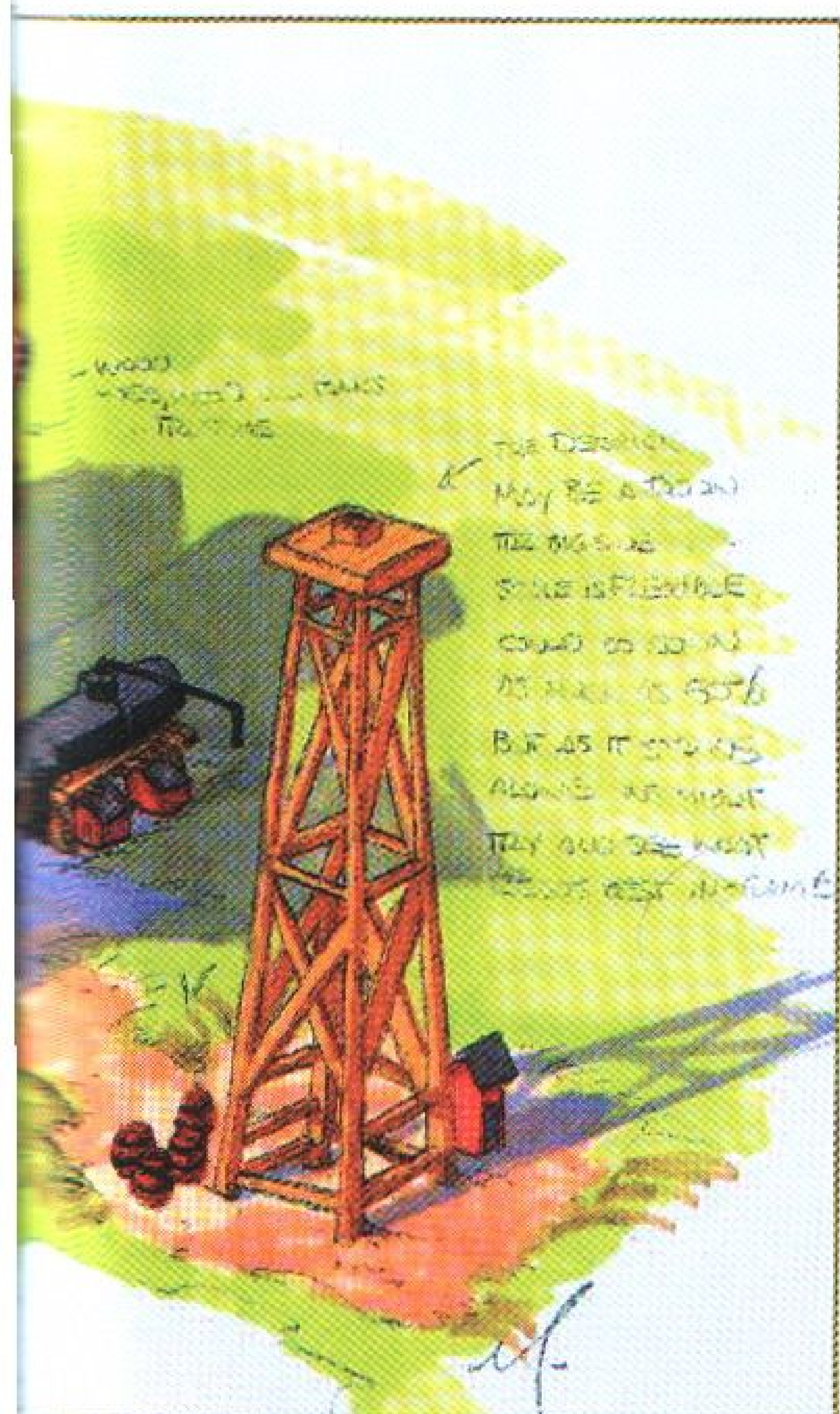


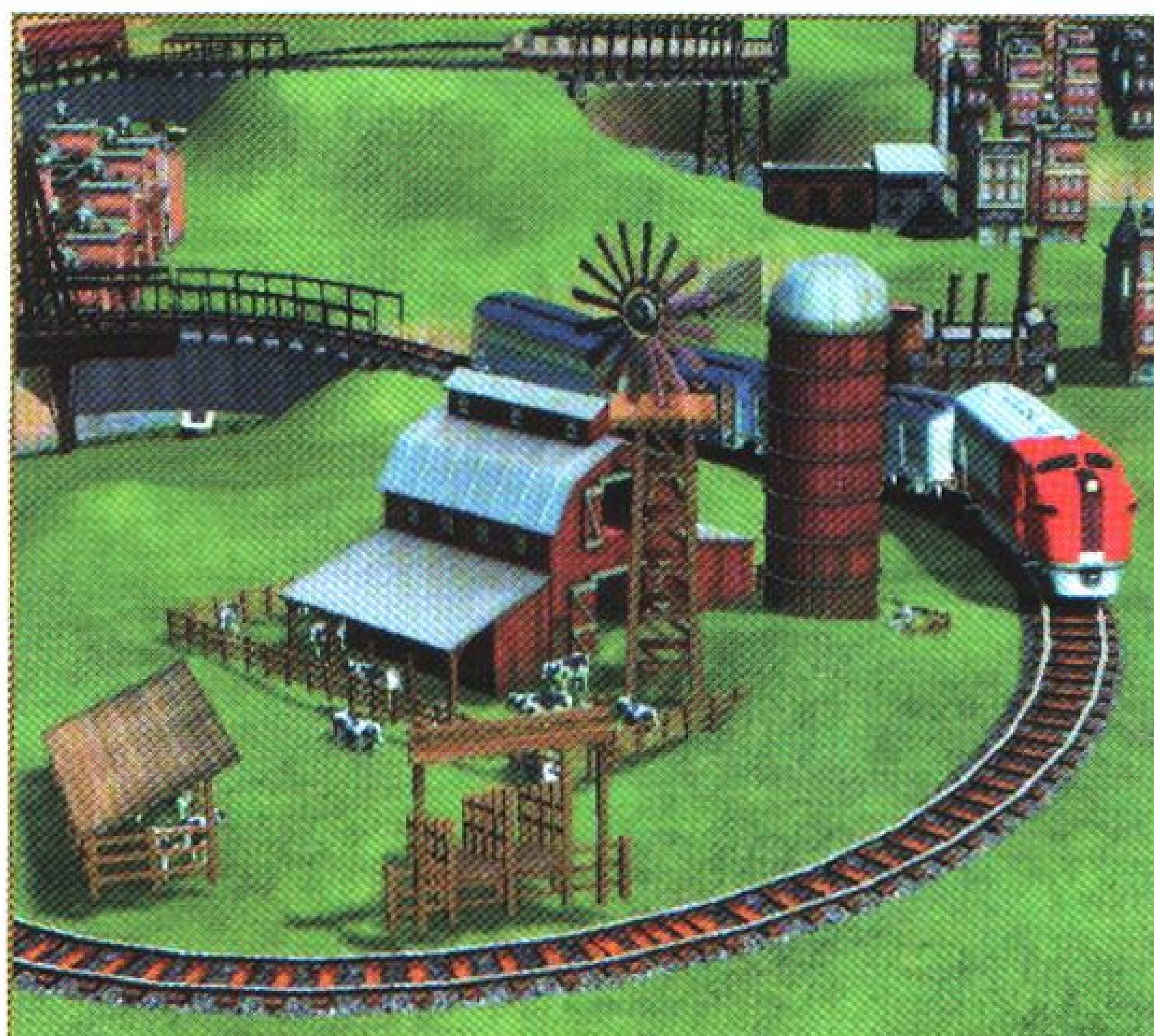


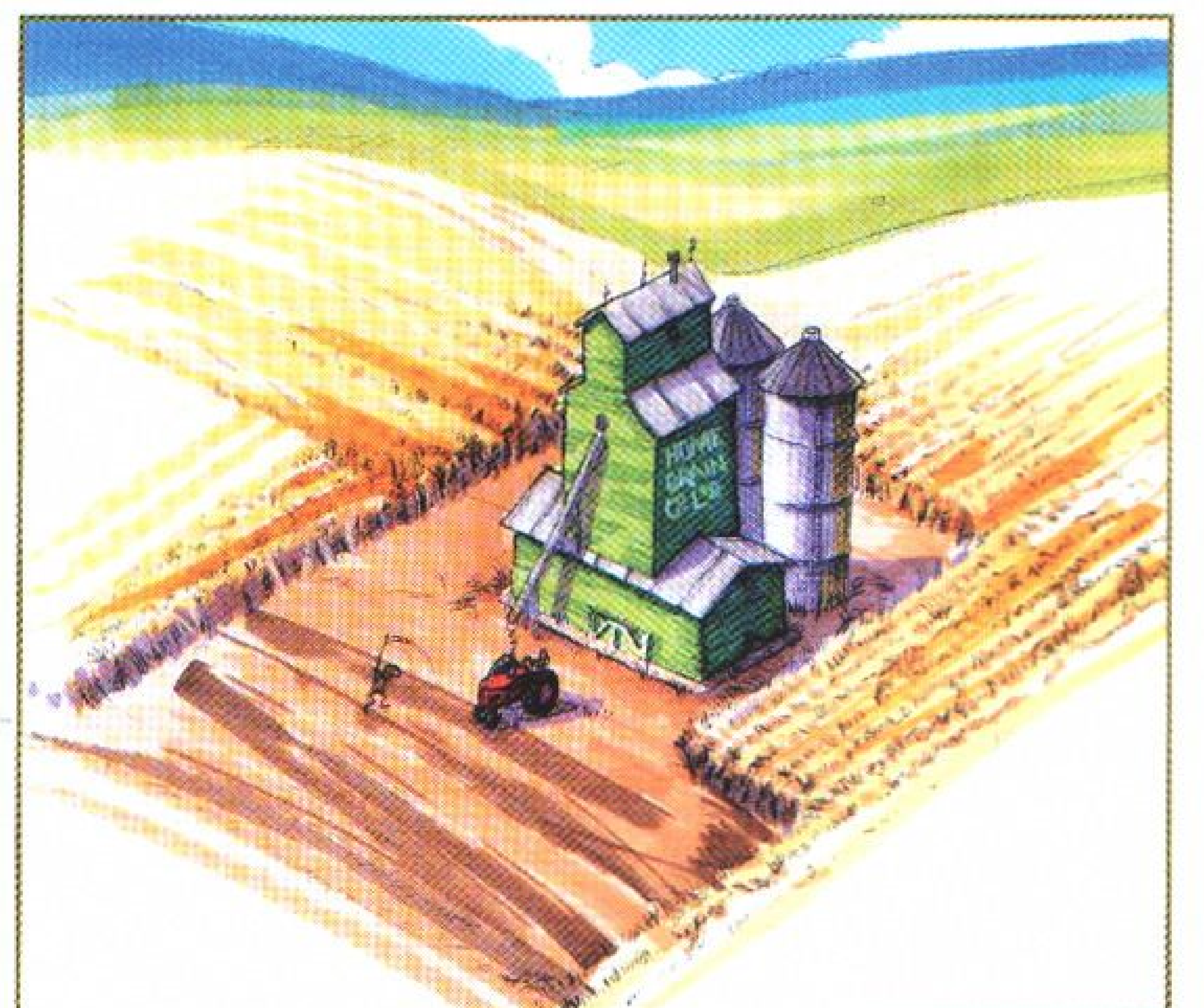










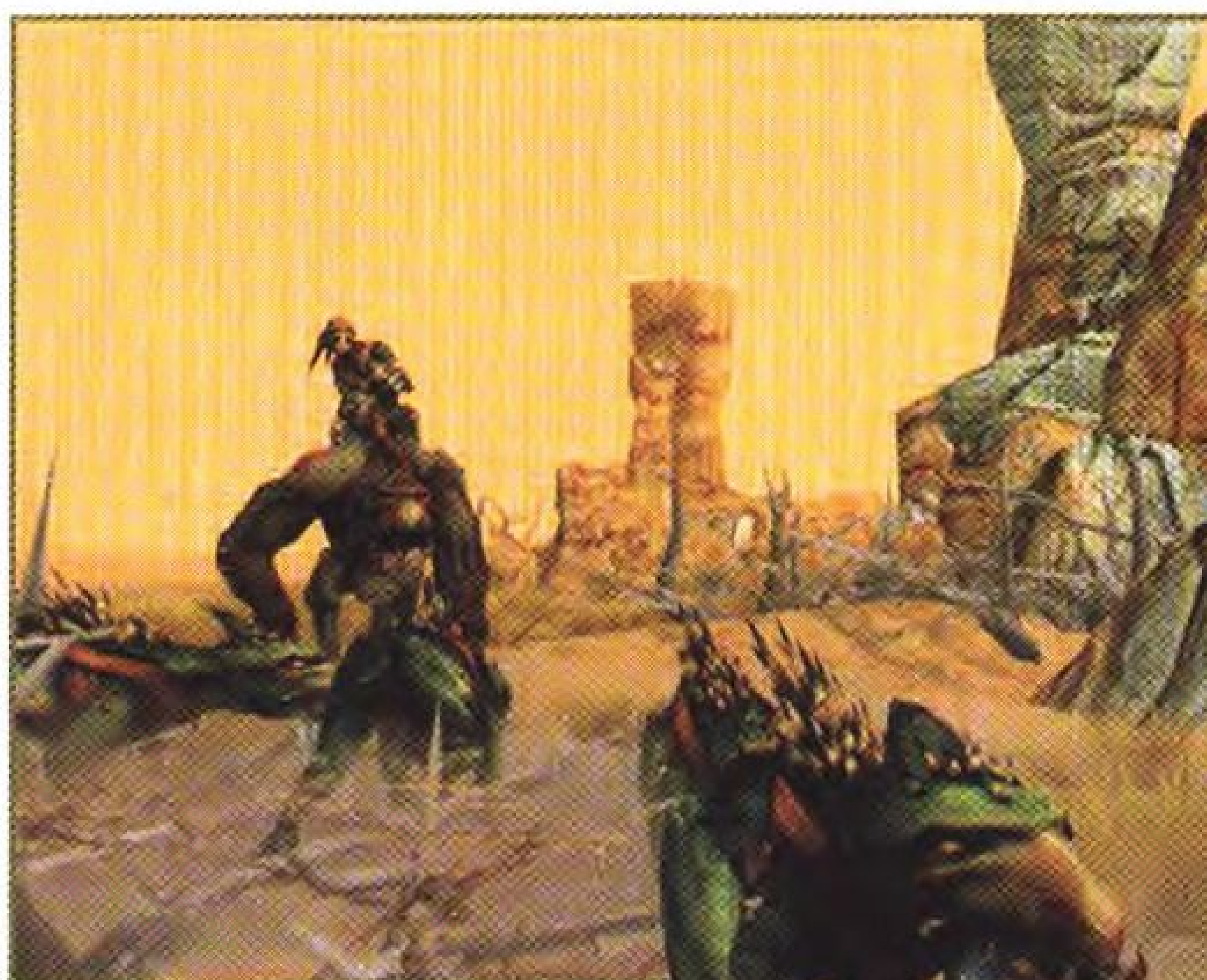


ДОБРО ПО СПЕНСЕРУ

[WARHAMMER]














Общество вундеркиндов Relic ненавязчиво демонстрирует еще один кирпич в своей стене франчайза, которая и так прочнее остальных: это Dark Crusade — аддон Dawn of War. Постоянно растущее количество участников вечной войны было проблемой и в Winter Assault: Империи и Хаосу был нужен Титан, Эльдары хотели чего-то странного, а Орки — просто подраться, они же Орки... В Dark Crusade все еще искусственнее: Некроны пробуждаются прямо под полем боя, под поверхностью планеты-кладбища Кронос, чтобы сосать жизненную энергию и творить непотребства, готовясь к Большой Пакости, Тау — творить добро по Спенсеру, у остальных повестка дня привычная. Все настаивают на своей точке зрения, оппозиция должна быть удалена со стратегической карты. Награда за захват очередной территории — стартовый бонус в виде войск, которые пригодятся для решающей атаки на места высадки противников (они же твердыни), карты их нарисованы вручную (эй, а остальные?).

Новички — Тау и Некроны — не вписываются в традиционную WH40K-схему «дрянь хорошая, дрянь плохая», возможно потому, что жрица франчайза Games Workshop подселила их во вселенную сравнительно недавно. Necrons — ва-а-ще плохие: пакт с древними сверхсуществами и вечное проклятье вампиризма. Из-за таких и произносятся убивающие всякий интерес слова: «We must overcome our differences». Герой камлает на поле боя, и свежепавшие Некроны возвращаются к существованию в качестве SF-нежити. Некроферма летает над поверхностью и постепенно апгрейдится в зиккурат — сооружение, о которое многие обломали зубы в финале прошлого аддона. Ко всему прочему, взводы Некронов сильнее даже Космических Десантников (именно так называются Space Marines в официальном русском переводе), несмотря на то что на стороне плохишей выступают ползучие Scarabs — средство сущностно противоположного swarming'а.

Warhammer 40000: Dawn of War — Dark Crusade

сайт игры	www.dow-darkcrusade.com
жанр	Стратегия в реальном времени
платформа	PC
разработка	Relic Entertainment (www.relic.com)
издание	THQ (www.thq.com)
дата релиза	Осень 2006 г.

Tau — это посольство Star Trek во вселенной WH40K: идеализм (т.е. способность находить союзников под каждым кустом) плюс отказ от мракобесия и опора на научный метод (т.е. превосходящая огневая мощь). Тау-конструкции излучают уверенность в том, что они хай-тек и хай-фай. Если кто помнит игрушку StarCraft восьмилетней давности... Так вот, это Протоссы 3D — даром что молодая раса. Основная пехота, Fire Warriors, передвигается той же странной подпрыгивающей походкой; правда, они не так сильны в ближнем бою, поэтому орки на джет-паках, планирующие на голову с ближайшего холма, вырезают всех за две с четвертью секунды. И тут на Орков набрасываются союзники Тау, предусмотрительно интегрированные ими в свою империю.

Kroot — птицы, которые не летают и не какают (вместо этого они потеют, выделяя настоящее мумиё — meh!), ассимилируют чужую ДНК и с удовольствием дегенерируют в более примитивные формы: клювастых собачек крайне дурного нрава (кажется, они называются Kroot Hounds) и квази-обезьянок Krootox, которые позволяют ездить на себе и даже монтировать пушку на загривке. Тощие горгульеподобные твари очень быстро изводят Орков, после чего решают перекусить: вырывают клювами из орочьих трупов крупные кровоточащие куски и глотают их целиком, задрав головы, по-индейски усаженные перьями. For the Greater Good!

И вы знаете что? Relic опять выиграет, хотя второй аддон — это, по понятиям разработчиков, неприлично. Все равно в кампаниях основной игры никакого особого нарратива не было, а суть — это free-for-all и межмиссионная возня с геройскими способностями. Все эти легендарные артефакты, которые цепляют на себя супергерои, все это раскрашивание кисточкой... Мы только не можем понять: хотим ли мы третьего аддона с Темными Эльдарами и с Тиранидами? Или пусть эти хитр-е усовестятся и делают Dawn of War II?

НИКОЛАЙ.ТРЕТЬЯКОВ

[WARHAMMER]

ОТСРОЧКА удовольствия

По мере того как проясняются детали Warhammer Online: The Age of Reckoning, становится ясно, что Games Workshop и Mythic — это perfect match. Бритт бритту глаз не выклюет, распознав соплеменника по ухмылочке в углу рта. Оказывается, дварфы — это аналог рассерженных обывателей из Линкольншира, а орки — просто футбольные хулиганы со слегка подретушированными ряшками. Выражение морд и лиц, кстати, будет очень даже меняться — полным ходом идет работа над лицевой анимацией; вообще игра заметно похорошела по сравнению со слегка испугавшими достопочтенную публику первыми шотами. Все выглядит уже вполне аутентично, включая темных эльфиек в кожаной сбруе на голое тело. Прямо как в HoMM V, только в подробностях. Какая угроза благосостоянию Blizzard! Конечно, мы отдаем себе отчет, что игра вряд ли дотянет по красе до ролика, который крутили на выставке. Ну и пусть. Главное — дух. Взбешенный орк среди дыма и огня, в котором проходит штурм вражеской столицы, прыгает в корзинку катапульты и ввинчивается в воздух, как Чак Йегер. Недолет — и клыкастый со всего размаху шмякается о замковую стену. Сползает. Fatality. Что за прелесть эти...

Warhammer Online: The Age of Reckoning

сайт игры	www.warhammeronline.com
жанр	MMORPG
платформа	PC
разработка и издание	Mythic Entertainment (www.mythicentertainment.com)
дата релиза	2007 г.

Расы сталкиваются лбами попарно: эльфы — с эльфами, люди — с людьми, но одержимыми Хаосом, а дварфы — с зеленокожими. Апофеоз — штурм столицы, перед которым нужно еще захватить нейтральную зону. Увертюра — PvE-миссии. Поднесите гиганту 50 кружек пива; поднесите 50 кружек пива раненым братьям-дварфам, пока орки не отчекрыжили у них 50 бород. Орков трогать пока нельзя. Прогуляйтесь в захолустье и найдите случайный квест с большой наградой за малые усилия. Потом можно идти в огороженные PvP-зоны. Непонятно, как игроки воспримут стратегический элемент — возможность выбирать перед потасовкой тактику ведения боя. Ведь в середине схватки, когда мышекликанье задерет мораль, в соответствии с законами драматургии откроется способность наносить спецудары и кастить спецзаклинания. И опять нужно думать: выпустить свой гнев сейчас или накопить пар для чего-нибудь безразмерного, вроде выноса замковых ворот? Ах да, в случае групповых хулиганских столкновений кто-нибудь может окропить товарищей лидерским бонусом. А в случае дисбаланса в массовой потасовке откуда ни возьмись объявятся Dogs of War или просто NPC-наемники. Нет, не собачки, конечно, а самая разношерстная публика — от гигантов до хафлингов.

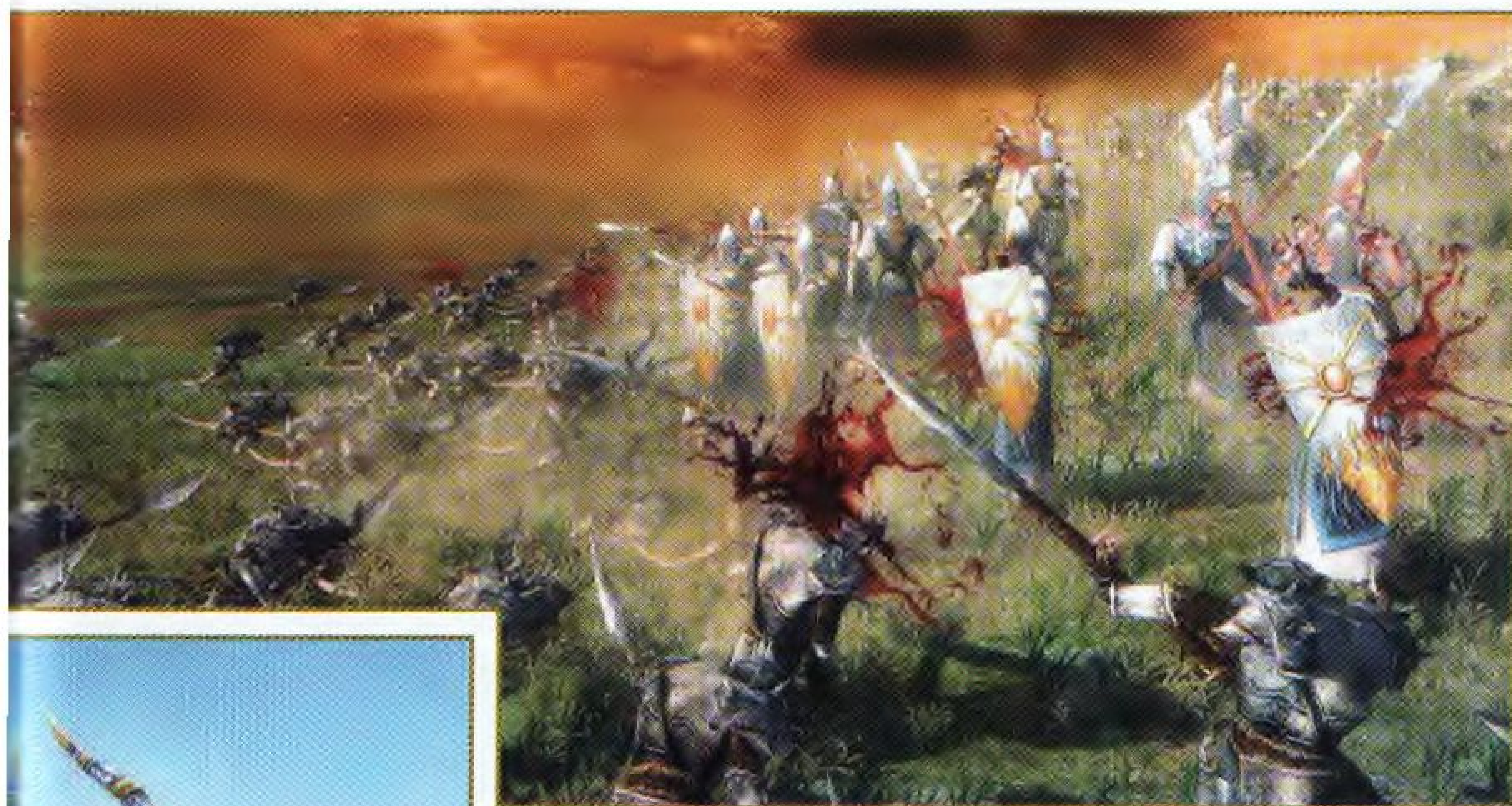
Каждой расе отписано по четыре профессии, которые делятся на две группы — fighters и academics. Классы, о которых уже объявлено, радуют разнообразием: у дварфов к мускульной категории относятся закованные в броню по уши и оттого очень медленные Iron Breakers и несомненные фавориты, полуголые берсерки Hammerers с топорами размером в их собственный рост. Люди (гм) знания — это Runemasters (ого, дварфы-спеллкастеры!) и Engineers, тоже фавориты, потому что собранные посредством кустарного крафтинга гранаты будут вызывать приязнь и уважение коллег по игре. Играющие за Greenskins оценят гоблинские Squig Herder'ы, но игра последними потребует немалой сноровки: Squig не pet из WoW и контролируется изнутри, после того как проглотит гоблина. Как будет осуществляться навигация из желудка сквига, пока неясно. В любом случае, для манипуляторов предусмотрены гоблинский шаман и малоорк (в смысле, меньший, хитр-й орк, выделывающий в бою странные кульбиты и мечущий сюрикены). Для прямолинейных и не любящих рассуждать — Черный Орк Классический ростом до крупнопанельного потолка. Для всех игроков — Tome of Knowledge с полным перечнем взваленных на себя квестов и с бестиарием. Да, прямо как в «Тени рогатой крысы» (или в не относящемся к делу PS:T), по мере контактов с живностью в фолианте будут открываться новые красочные страницы. И маунты, эпические маунты для каждой расы, включая бородатых. Увы, увы. Самая ароматная роза в цветущем саду Warhammer-франчайза зацветет в конце будущего года, потому что Mythic — по совместительству издатель и будет делать тщательно. А мы, наверное, будем ждать. Играя в WoW...

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

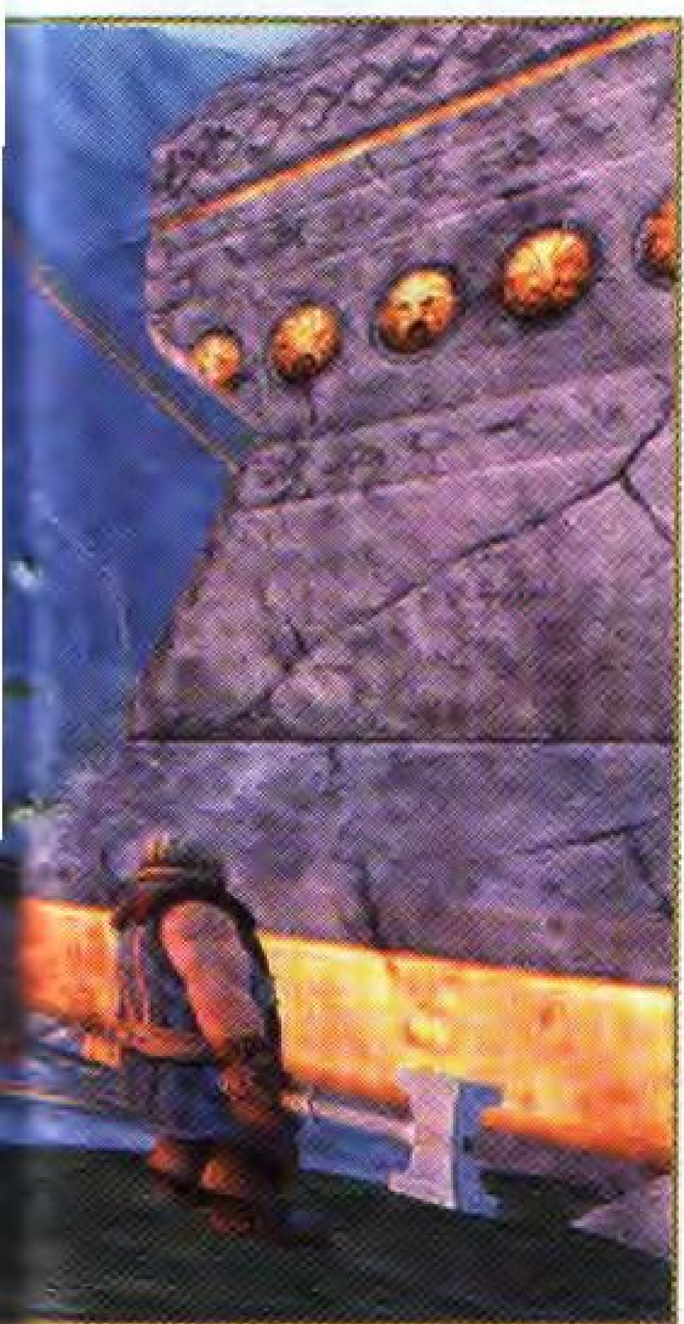


ВЕНГЕРСКИЙ ТАНЕЦ №2

[WARHAMMER]







Или утюжа Warhammer: Mark of Chaos — в слезах и порванной до колен тельняшке. Потому что командир Бернхарт и его кавалерия, лейтенант Щепке, очкастый зануда-казначей с носовым платком на голове, da orkish boyz (в особенности slugga), оборона Шнапплбурга, проклятые пушки, чертовы колдуны, блеск нового меча в складке зеленой текстуры... Все это было ровно десять лет назад в изумительном исполнении Mindscape Entertainment и больше не повторится никогда.

Прежде всего, в Mark of Chaos нет орков. Подлый и беспардонный задел для аддона — чтобы наверняка, — вот что это такое. Венгры удовольствовались имперцами, эльфами, силами первобытного хаоса и расы skaven, которая хоть и look-search, но все равно мясо для гаубиц и до уровня наших ненаглядных зеленых и клыкастых не подпрыгнет: не хватит mojo.

Создатели вселенной Warhammer, наученные горьким опытом долгого сожительства с КИ-вундеркиндами, наконец-то избрали правильную тактику лицензирования. Все яйца в одну корзину больше не лезут: кое-что обломилось Relic и THQ, онлайновые просторы достались Mythic, а кастрюльное измерение — авторам Armies of Exigo, восточным славянам из Black Hole Entertainment и покровительствующей им Namco Bandai. Для последней это wargame-дебют; что именно могут сотворить с североамериканской поп-классикой граждане бывших стран Восточного блока под началом японских дзайбатсу, до сих пор не прогнозируемо. Демонстрационный E3-уровень был и слишком мал, и слишком велик, но об этом — чуть позже.

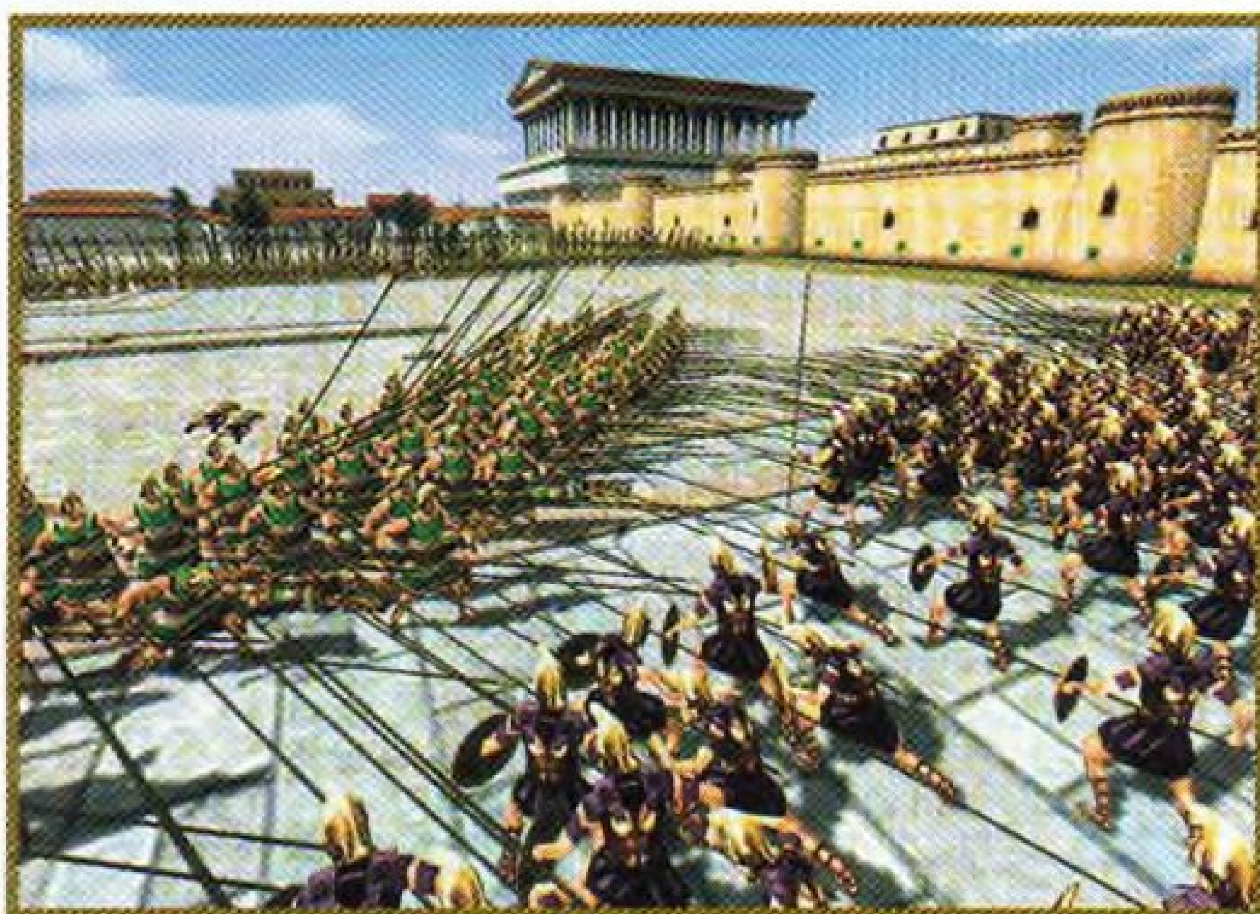
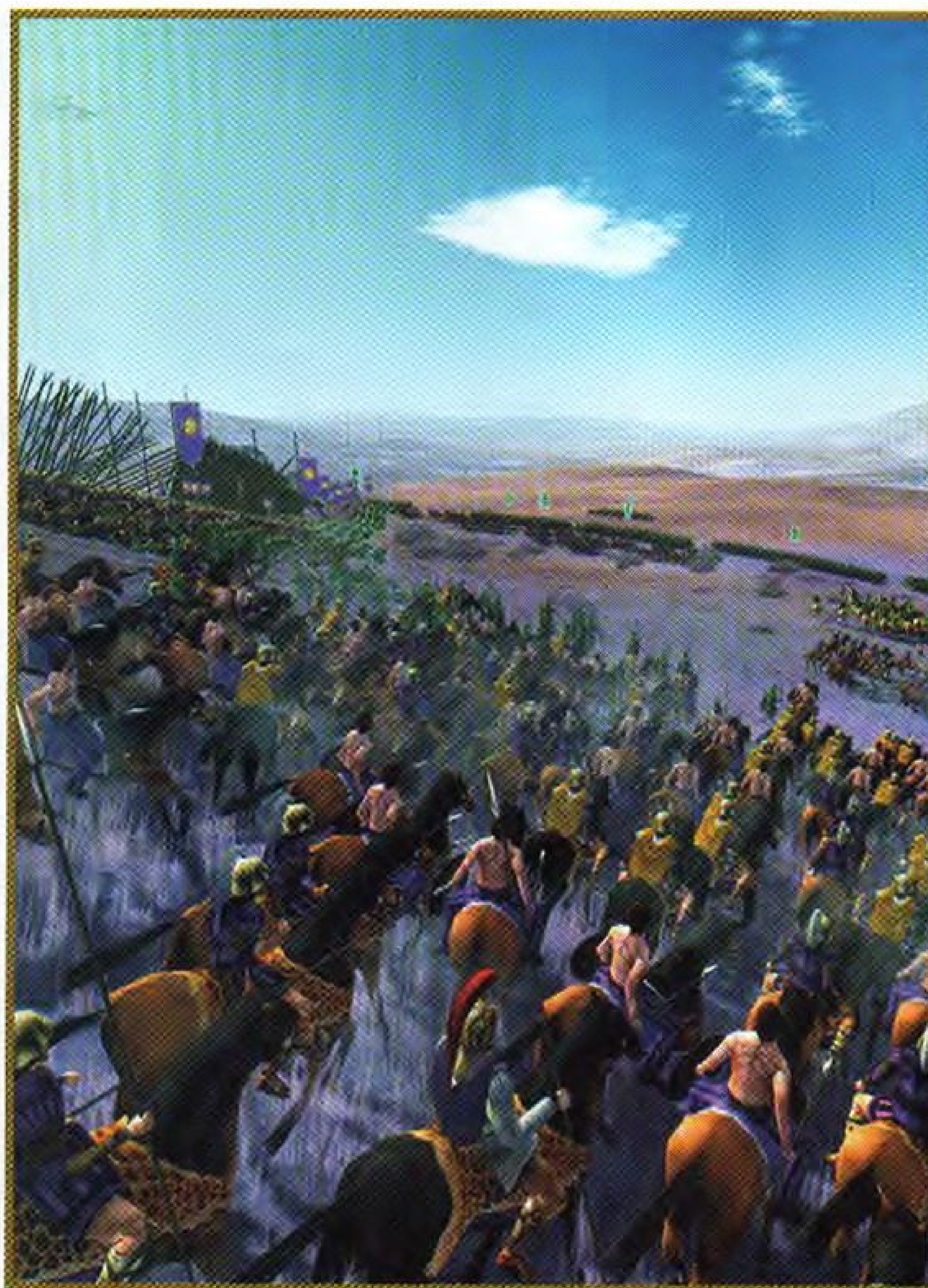
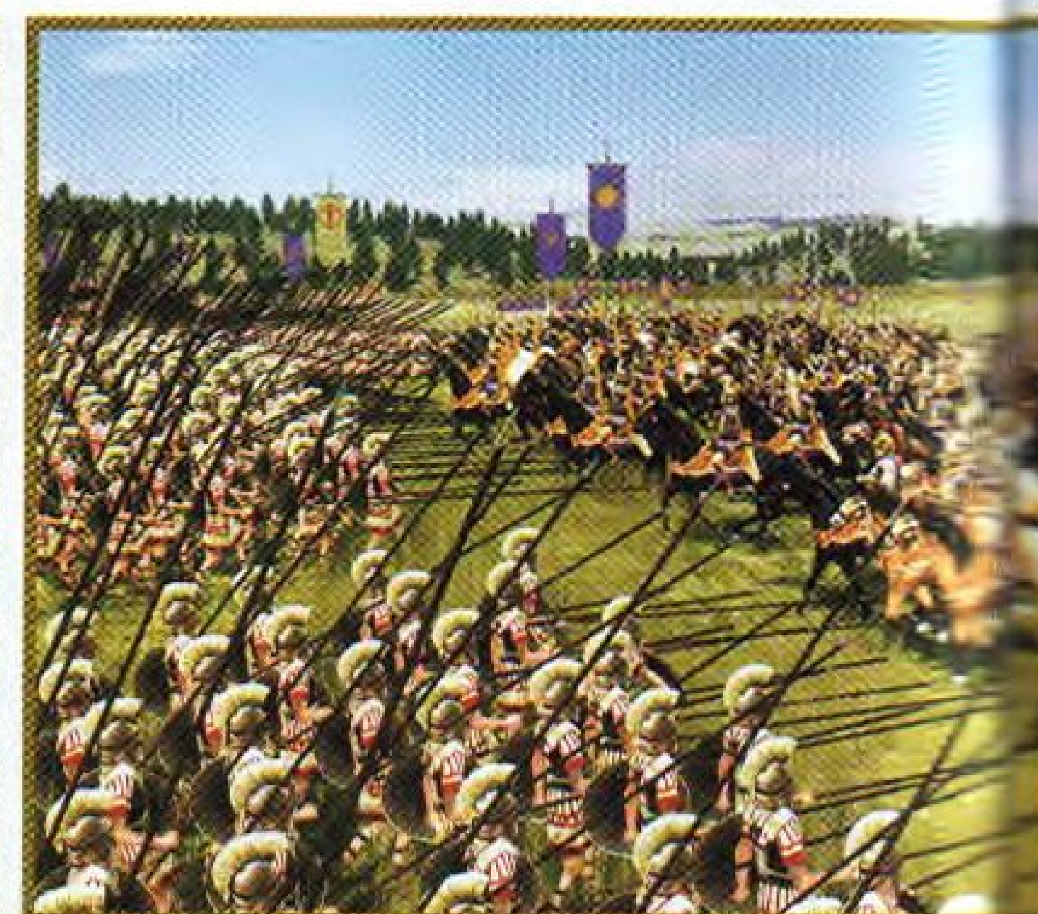
Warhammer: Mark of Chaos

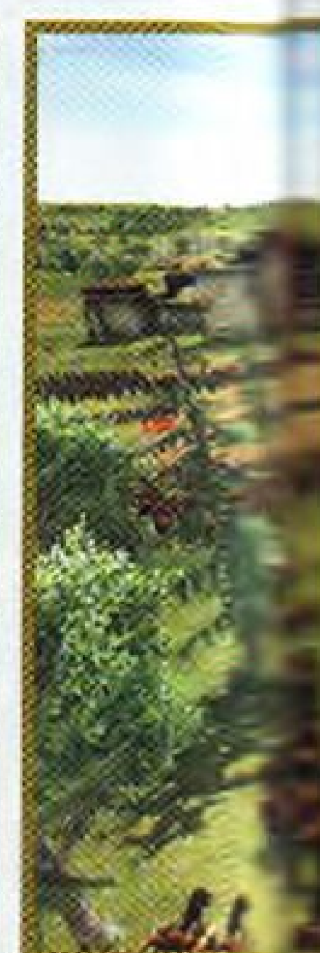
сайт игры	www.namco.com/games/warhammer
жанр	Возможно, первосортный варгейм
платформа	PC
разработка	Black Hole Entertainment (www.blackholegames.com)
издание	Namco Bandai Games (www.namco.com)
издание в России	«Акелла» (www.akella.com)
дата релиза	Зима 2006 г.

В первую очередь — сенсорика. Настоящим Warhammer в Mark of Chaos пока не пахнет. Казалось бы, вот паладин ростом с небольшую колокольню таскает за рога Принца Хаоса. Гиганты охаживают друг друга мегатонными пощечинами, высекают гроздья искр и, оступаясь, влетают в стройные формации окружающей дуэлянтов солдатни. Командирский спарринг узаконен: при встрече отрядов их предводители могут, при обоюдном согласии, развлечься кастрюльной разновидностью греко-римской борьбы насмерть. Отряд проигравшего разом теряет вожака со всем волшебным обвесом, уникальным деревом умений и заклинаниями, — а также добрую порцию морали. Что неизбежно превращается, как все мы отлично помним, в веселую погоню за неуправляемым более подразделением. Этим и занят Принц, вырвавший у противника победу вместе с позвоночным столбом: под ударами его меча летят в кусты злобные бородатые уродцы — то ли гномы, то ли варвары из числа dogs of war. Пока демон гоняет пронзительно визжащую стайку горцев, мы разглядываем низкое небо в заплатках облаков (наконец-то!) и забавный интерфейс с миллионом оцифрованных health-баров. Если отвлечься от тотального Армагеддона (горы трупов, кусты можжевельника в КРОВИЩЕ, краснокожая рогатая нечисть дробит в порошок лучших людей Империи) в идиллических декорациях холмов и перелесков, то интерфейс напоминает хороший авиасимулятор. Продолжая аллюзию, можно сказать, что в данный момент это транспортное средство вошло в штопор и навряд ли из него выкарабкается: десяток цифровых показателей стремительно откручивается к финальным нулям. Битва проиграна. Проиграна настолько сумбурно и бредово, что хочется плакать: где же Warhammer? Где строжайший фронт элитных частей, выдерживающий одну атаку противника за другой, где стратегическое расположение артбригад, кавалерия во фланговом подлеске и размахивающий волшебпалкой колдун? Где они в этой полигональной каше?..

Зато через десять лет после Shadow of the Horned Rat войсковая дифференциация коснулась самого распоследнего копейщика: лица пестрят разноцветными бородами, один боец забыл дома шлем, у другого помята кираса. Все это мило и живописно, но для варгейма погоды не делает. Суть настоящего Warhammer как раз в тактическом войсковом противостоянии, удержании позиций через немогу, грамотной развесовке отрядов и победительном громе копыт, вминающих в дерн очередное деморализованное подразделение. RTS-рашей, бессмысленных и кровавых, не должно быть по определению, им здесь просто не место. И если идеологи Black Hole Entertainment этого не понимают — боже, храни Королеву.

АЛЕКСАНДР.ВЕРШИНИН



WAR... WAR NEVER CHANGES

[TOTAL WAR]

Игровые серии становятся все протяженнее. Когда их накапливается больше трех, начинаются крупные повторы и складываются маленькие частные закономерности. Вот хотя бы Medieval II: Total War — четвертая в своем роде. Обратите внимание: в каждой второй игре сеттинг — Средневековье (неужели шестой будет Medieval III?). Почему M2:TW делается на незначительно приукрашенном движке Rome: Total War? Так ведь производственный цикл, иначе Creative Assembly не справится; на один engine — две серии, только так. Раньше закономерности не просматривались и все недоумевали, почему и самураи из Shogun: TW, и пикейщики из первой M:TW телосложением напоминали клопов-водомерок...

Но, чу! Красивую схему «один аддон к каждой игре про чье-нибудь Invasion, выходящий незадолго до новой серии» ломает нечто под названием Rome: Total War — Alexander. Нечто будет распространяться только через Интернет; все-таки, наверное, не конец тенденции, а ее усложнение. Как чертовы электроны на своих орбиталях в школьном курсе химии.

Не комментируя блестящее название... хотя черта с два! Впервые узнав про этот аддон, мы подумали о намерении Ал-дра завоевать все земли на западе до Геркулесовых Столбов, о каковом он доверительно сообщает Таис в романе Ивана Антоновича Ефремова (обратите, кстати, внимание, как различаются трактовки образа Ал-дра у Ефремова и у Оливера Стоуна!). Но фиг: в левом верхнем углу стратегической карты висит Балканский полуостров. Идем на восток. Идем быстро и не оглядываясь, на завоевание карты дано всего сто ходов. Сложность — ветеранская; войска пополнять тяжело, захваченные персидские и финикийские города бунтуют, и приходится делать Exterminatus; вкладываться в инфраструктуру некогда — на родную Грецию наседают варвары. И дипломатов нет. Армия постепенно становится скопищем наемничьего сброда, а что в активе? У индусов — а до них еще нужно добраться — есть слоны, ко-

Rome: Total War — Alexander

сайт игры	www.totalwar.com
жанр	Стратегия в реальном времени
платформа	PC
разработка	Creative Assembly (www.creative-assembly.co.uk)
издание	SEGA (www.sega.com)
дата релиза	19 июня 2006 г.



торых мы уже и стреляли, и кипящим маслом ошпаривали. Правда вот, стаи обнаженных лучниц — ради этого стоит переться на край карты. Занзибарские девушки пляшут и продают свою любовь. А потом Ал-др вспомнил, что у него не осталось денег, и пошел назад. То есть умер.

Право же, цыпленок по-кентуккски (то есть по-квинслендски — M2:TW работает на подразделение Creative Assembly в г. Брисбен, Австралия) в новой упаковке к Рождеству этого года радует несколько больше. Голодные стратеги уже предвкушают обсасывание костей. Потому что там пушки, которые быстро прошибают крепостные стены (не то что чертовы доисторические приспособления из R:TW). В пролом устремляется кавалерия — и город наш. Динамичный феодализм — вот светлое будущее человечества. В хайповне по поводу новой игры неприлично высок процент всхлипов из-за псевдоуникального внешнего вида воинов второй Medieval. Гуманизация на марше! Долой армии клонов! Как будто еще в Episode II не было ясно, что армии клонов — это плохо и бо-бо. Много ли времени посвящал стратег рассматриванию всех и каждого в R:TW-отрядах? Ведь сверху лучше видно. Ну разве что перед битвой и в финале. Но и там — проносящиеся бесплотные тени... Значительно сильнее случайных комбинаций трех голов и четырех тулов, а в особенности — блестящей конской брони (хоть она-то — задаром?) обнадеживают заявления австралийских англичан насчет улучшения AI. Вроде бы его войска не будут так запросто показывать спину и драпать за край, и атаковать должны не стройными шеренгами, как в R:TW, а хитро — флангами, из леса и т.д. Возможно, с этим искусственный интеллект справится, но вот сможет ли он заманить бронированных рыцарей игрока-человека в раскисшую под новыми погодными эффектами грязь, в которой они должны увязнуть, — еще вопрос. Во всяком случае, стратеги-гуманоиды могут попробовать.

Medieval II: Total War

сайт игры	www.totalwar.com
жанр	Стратегия в реальном времени
платформа	PC
разработка	Creative Assembly (www.creative-assembly.co.uk)
издание	SEGA (www.sega.com)
дата релиза	Декабрь 2006 г.

Привычных военных хитростей полно и в спецспособностях отрядов. Помните вооруженных копьями готов из Barbarian Invasion, которые, чуть что, изображали ежа посреди поля? Und so weiter: английские лучники в душе шотландцы и в случае кавалерийского наскока достанут из травы заостренные деревянные штыри. Гм, должны ли лошади умирать за Родину? Да и боятся ли копытных монстров ацтеки, пока неизвестно.

Потому что они очень храбрые, ходят кучами, носят шкуры ягуаров и издают гнусные вопли, которыми в R:TW отличались галлы. Баланс-с. Функции античных ассасинов, дипломатов и шпионов вольно распределены между священниками, принцессами и купцами. Последние умеренно кровопролитным образом вышибают друг друга с ресурсов, на которые могут быть посажены во благо сюзерена. Священники тащат ношу губернаторов-полководцев из Barbarian Invasion, точнее, ее проповедническо-искоренительную часть. И так же легко и невзначай цепляют заразу ереси. Избежавшие инфестации вырастают в кардиналов, после чего нетерпеливые игроки могут отдать приказ о ликвидации понтифика. Обычное медиевальное дело — никаких сложностей с наймом турецкого кинжальщика через болгар. Парадокс: суть Total War не меняется — новыми чертами игры обрастают медленнее, чем днище корабля ракушками — но жевать очередную порцию мы будем очень долго.

Проверенная вещь, хорошее мясо; суть по-аглицки в том числе «meat». Кто-то бахвалится, как генерал перед битвой (в Medieval II речи будут расширены и обогащены эпитетами), а в сражении с игроками сдувается, и игра летит на полку. Total War — достойный противник.

НИКОЛАЙ.ТРЕТЬЯКОВ

Продолжение следует.

.MULTIPLAYER

Рецепты грез

Что можно рассказать об игре, существующей лишь на бумаге да в головах разработчиков? Да, она пульсировала на компьютерном мониторе, которого явно было мало для этого проекта: уж слишком сочна зелень, слишком далек горизонт в молочной дымке. Но стоит протянуть руку, и видение рассеивается, исчезает: перед нами всего лишь демонстрационная версия, никаких точных сроков не известно: эти люди плывут без весел и руля, следуя за морским бризом.

THE TALES OF WALENIR

www.walenir.com

жанр	Action/RPG
платформа	PC
разработка	Temporal Games
издание	Не объявлено
дата релиза	Наши дни



■ Иван Никитин: как этому человеку удается быть одновременно программистом и директором Temporal Games, мы не представляем. Но у него получается.



■ Не отвлекайте Василия Кашникова , менеджера компании и композитора The Tales of Walenir, он творит.



■ Денис Пахунов, арт-директор проекта. Денис, кто ваша муза, что помогает создавать ТАКОЕ?

Игра мечты

Иван, пожалуйста, познакомьте читателей с командой Temporal Games. Сколько в ней сейчас человек? Какими проектами они могут похвастаться?

ИВАН НИКИТИН: День добрый! Я ведущий программист и директор компании Temporal Games. На данный момент наш штат состоит из двадцати пяти человек, при этом все они работают на чистом энтузиазме, совмещая работу в кузнице «Валенира» со вполне земной жизнью...

Держат небесный свод, подобно Атланту?!

ИВАН НИКИТИН: Чуть тривиальнее: ходят на учебу и на работу. Ведь возраст наших сотрудников — от 16 до 30 лет. The Tales of Walenir (TOW) — дебютный проект, однако он уже который год дает всем нам бесценный опыт в сфере разработки компьютерных игр.

В таком случае — следующий вопрос. Ролевой жанр сложен и многомерен, он не прощает условностей, недоработок, помарок. Не страшно с ходу браться за проект такого уровня? И почему выбор пал именно на RPG?

ИВАН НИКИТИН: Этот жанр если не самым популярный, то один из наиболее интересных, однако говорить, что рынок ролевых игр перенасыщен, пока рано. Материал и правда непростой, но мы, трезво оценив свои возможности, пришли к выводу, что именно в этой сфере нам будет проще держаться на достойном уровне. Тем более что наша игра — скорее комбинация жанров, а не чистая RPG, что позволяет избежать многих штампов.

Тогда, может, приступим к осмотру тела? Расскажите нам об этом уникальном проекте — глобальной ролевой игре, которая разрабатывается «в домашних условиях» и при этом выглядит на порядок лучше многих старожилов на рынке КИ.

ВАСИЛИЙ КАШНИКОВ: Извольте: это компьютерная игра с видом от первого лица. Жанр — сплав Action и RPG. Проект действительно уникальный — наверное, потому, что разрабатывается на голом энтузиазме. А за конфетную картинку спасибо нашим программистам — без них не было бы движка Temper Engine, на котором ведется строительство. The Tales of Walenir находится в разработке, если не ошибаюсь, с 2002 года — еще тогда сформировалась идея глобальной ролевой игры, разворачивающейся в фэнтезийной вселенной. Тогда же началась работа над движком — поскольку ни один из бесплатных вариантов не отвечал нашим требованиям.

И вы покатились по наклонной?

ВАСИЛИЙ КАШНИКОВ: Не то слово! На свет появился моторчик «QRI Engine», впоследствии переименованный в «Temper Engine». Через два года мы получили первые результаты, которые не стыдно было представить на КРИ 2004. С этого момента начинается «санта-барбаровская» история команды: появлялись новые люди, работавшие удаленно, через Интернет. А московский костяк Temporal Games дорабатывал движок, пересматривал концепцию проекта: что-то добавлялось, от чего-то приходилось отказываться. После второй презентации на КРИ 2005 появился новый ориентир: TOW выросла из детских штанишек предпродакшена и стала превращаться в техническую демо. А с февраля 2006-го — в играбельную техническую версию, которая и была представлена на четвертой российской конференции разработчиков.

За четыре года от глобальной ролевой игры мы пришли к динамичной Action\RPG и вполне довольны результатами.

А что послужило основой для будущей TOW? На какие литературные произведения, фильмы и музыку вы ориентируетесь, какие игры вас вдохновляют?
ВАСИЛИЙ КАШНИКОВ: Сложно сказать. Идея рождалась не день и не два — несколько лет. А вдохновляет, наверное, «Сильмариллион» Профессора. На наш взгляд, это самая проработанная искусственная мифология. Но вы, конечно, ждете признаний в любви к серии TES? Признаемся, хотя мы давно отказались от «Морровинда» и «Обливиона» в качестве маяков.

ИВАН НИКИТИН: Хочу добавить, что мы экспериментируем с комбинацией жанров и поэтому не забываем поглядывать в сторону FPS — как новейших, так и проверенных временем. Например, нам очень импонируют драйв The Wheel of Time и глубина проработки Deus Ex. В любом случае, в индустрии КИ существует сильная преемственность, как в плане технологий, так и в плане дизайна. Что-то людям нравится, что-то не очень — это весьма ценная информация для разработчика.

Остров ожидания

О'кей, давайте поговорим немного о вселенной Ал'Вэнион. Какая она?
ВАСИЛИЙ КАШНИКОВ: Это мир, целиком подчиненный магии. Помимо кастрюльных людей, гномов, эльфов и гоблинов здесь обитают магические (возможно, будет правильнее назвать их мифическими) существа. А действие нашей игры будет разворачиваться на северном острове Валенир. Это место, буквально пропитанное магией: ведь именно оттуда появились боги и там же впоследствии оказались заточены.

Насколько велик и интересен этот остров? Ожидать ли лесов с эльфами и пещер с гномами?
ИВАН НИКИТИН: Игровой мир меньше острова Вварденфел из TES3: Morrowind. Но если проект окажется успешным, то благодаря модульной и расширяемой архитектуре движка мы сможем выпускать дополнения, расширяющие как возможности игрового процесса, так и масштабы игрового мира.
ДЕНИС ПАХУНОВ: Было бы ошибкой завязнуть в бескрайних просторах уже в дебютной игре. Поэтому мы решили: пусть игровой мир будет компактным; ведь детали и насыщенность гораздо важнее. Например, запланированы различные вариации на тему умеренного климата. Вся растительность в игре изображена максимально реалистично: дуб отличается от березы, никаких «абстрактных» деревьев нет. Для генерации деревьев был написан специальный скрипт: он позволяет вырастить достаточно растений одного вида, и у игрока не возникает дежавю. А разнообразие антропогенных объектов достигается за счет того, что на острове обитают три расы. У каждой из них — своя архитектура, предметы быта, и, конечно же, внешний облик. Здания, хотя и в едином архитектурном стиле, различаются по внешнему виду и планировке, — это также привносит в игру разнообразие.

Ну а всенепременные для жанра подземелья?
ДЕНИС ПАХУНОВ: Само собой. Однако это будут не запутанные лабиринты, а компактные, «реалистичные» подземелья-пещеры. Под них не отводится специальных локаций, что позволяет объединить помещения под землей и под открытым небом — иногда грань между ними и вовсе стирается.

Поговаривают о некоей уникальной системе «управляемых снов». Что это такое: иррациональные этапы с определенными квестами? У нас появятся новые сверхвозможности и свобода действий, как во сне?
ВАСИЛИЙ КАШНИКОВ: Да, мы действительно хотим реализовать систему снов-локаций, связанную с богами Валенира. Это будут замкнутые локации, со своими собственными, отличающимися от основного игрового мира, физикой, архитектурой и дизайном. С явью вы их ни за что не спутаете. Во время сна игрок будет выполнять опциональные задания или получать информацию, необходимую для дальнейших действий.

Влияют ли действия, совершаемые во сне, на события в реальном мире?
ВАСИЛИЙ КАШНИКОВ: Да, побродив по знакомым локациям, вы увидите, как повлияли ваши сомнамбулические прогулки на игровой мир.

Расскажите, пожалуйста, поподробнее о пантеоне богов TOW и их взаимоотношениях с героем. Как они повлияют на умения, скиллы, класс персонажа?
ВАСИЛИЙ КАШНИКОВ: В игре будет шесть богов, характер и поведение которых определяют развитие сюжетных линий. Боги могут заключать союзы и ссориться, преследуя одну единственную цель (пока мы о ней умолчим), для достижения которой им и нужен игрок. За оказанную помощь боги будут щедро награждать: раскрывать местонахождения артефактов, повышать уровень и навыки персонажа, наделять его новыми возможностями. Кроме того, сейчас прорабатывается концепция «святой воды» — альтернативы зельям здоровья и мане.


■ Ночной Валенир мрачен и настороженн. Боги, ау!


■ Скажите, этот домик можно купить, чтобы встретить в нем старость?

Значит, уникальные вещи все же будут? Уже хорошо.
ВАСИЛИЙ КАШНИКОВ: А как же без них. Артефакты — это предметы, оставленные богами в тайниках Валенира. Они могут быть как хорошим подспорьем, так и ненужной на первый взгляд ерундой, потому что их предназначение становится понятным не сразу. Но то, что все артефакты пригодятся, мы можем гарантировать.

Запомним! Скажите, а можно ли, подобно хитроумному Одиссею, вступить в конфликт с кем-нибудь из божеств? Можем ли мы оказаться вне закона, став отъявленной сволочью?
ВАСИЛИЙ КАШНИКОВ: Можно. Не подходить к алтарям, не выполнять божественных квестов и тихо умереть в самом начале игры. Боги сулят слишком щедрую награду, чтобы от нее отказываться.

Тогда, наверное, есть возможность достичь божественного статуса?
ВАСИЛИЙ КАШНИКОВ: Может быть...

Какие расы предусмотрены для игрока и NPC? Удивите нас чем-нибудь новеньким, непривычным? И зависит ли отношение местного населения к герою от его расы?
ВАСИЛИЙ КАШНИКОВ: Мы не стали изобретать велосипед, а лишь слегка его модернизировали. Расы три: люди, гномы и существа, похожие на классических эльфов. Однако помимо расы вам придется выбрать феод (государство, если хотите), коих на Валенире четыре. Три из них — расовые, а в одном царит анархия. Впрочем, не волнуйтесь: во время игры будет возможность сменить приоритеты.

А мы как раз заволновались. Ваш аватар — это снова Избранный, предсказанный легендой? Его история не заставит нас засыпать за клавиатурой?
ВАСИЛИЙ КАШНИКОВ: А вот не угадали, проницательные вы наши! Придется примерить роль обычного смертного, ничем не отличающегося от NPC. Сумеет ли он проявить свою индивидуальность или позволит это сделать конкурентам-проходимцам, полностью зависит от играющего. Аватар сам пишет главную легенду Валенира, но неизвестно — о себе самом или о ком-то еще. Все в ваших руках!

Это и есть «полная свобода действий» в условиях TOW — возможность отойти от главной сюжетной ветки и заняться натуральным хозяйством? Что вы можете предложить игроку в этом отношении: торговлю, стезю романтика с большой дороги, охотника, кузнеца?
ВАСИЛИЙ КАШНИКОВ: К сожалению, свобода выбора не столь велика, как нам хотелось бы. Полная свобода действий в нашем случае означает, что игрок волен выбирать, куда идти, чьи задания выполнять, каким путем идти к развязке сюжета и какие цели ставить перед собой.

Но нам хотя бы по силам самостоятельно изготовить доспехи или оружие? Есть возможность собрать потрясающее разнотравье в гербарии? Или приготовить яд для стрел?
ВАСИЛИЙ КАШНИКОВ: Не исключено. Но прежде всего мы стараемся реализовать динамичный игровой процесс, а не симулятор алхимика или ремесленника.

Существуют ли в игре кланы или сообщества, к которым может примкнуть наш герой?
ВАСИЛИЙ КАШНИКОВ: Да, например, феод альримов (аналог эльфов) представлен четырьмя кланами. Если игрок, выбравший эту расу, хочет присоединиться к какому-либо клану, он идет к правителям и получает квест, а успешно пройдя его, занимает место в иерархии. Это дает определенные преимущества — доступ к уникальным предметам и оружию. Время от времени можно будет выполнять внесюжетные задания, чтобы получить дополнительный паек.

Оружие для сэра Ланселота

На что похожи бои в TOW? Они ведутся с видом от первого лица, в реальном времени?
ВАСИЛИЙ КАШНИКОВ: Да, бои будут местами очень похожи на классические FPS. Такая система прекрасно себя зарекомендовала: она понятна игроку, легко осваивается и гораздо проще в реализации, чем, скажем, вид от третьего лица.

Расскажите о системе боя. Доступны ли парирование ударов, выбивание оружия, оглушение противника?
ВАСИЛИЙ КАШНИКОВ: Следует помнить, что ставка в игре делается все-таки на магию, а оружие применяется лишь в крайних случаях. Мы не стремимся создать реалистичный симулятор фехтования, а планируем использовать простую, легкую для освоения схему. Парирования и финты будут происходить в автоматическом режиме. Рост навыков владения мечом позволяет игроку более успешно отражать удары или вовсе обезоруживать противника.

Один из персонажей изображен с копьем. Им можно будет пользоваться в игре? Есть ли какое-нибудь непривычное оружие?
ВАСИЛИЙ КАШНИКОВ: Копье, конечно же, будет. А вот неожиданностей в арсенале — навер-


■ Тот самый сон? Или просто взгляд на деревню сверху? Какая разница, все равно красиво.


■ На улицах пока ни души. Персонажи проходят доводку и шлифовку, чтобы предстать во всем великолепии.

ное, нет. Все оружие ближнего боя вам знакомо: кинжалы, топоры, мечи, молоты.

Как обстоит дело с магией, ведь именно она — главная боевая единица?

ВАСИЛИЙ КАШНИКОВ: Да, в большинстве боев используются заклинания. Они будут трех типов: атакующие (вызывают молнию, огненный шар), друидические (контроль, ослепление) и клерикальные (к примеру, регенерация).

О! Ваши друиды родственники джедаев. Это mind trick?

ВАСИЛИЙ КАШНИКОВ: Если хотите, да. Что касается контроля, то новичку будут доступны лишь заклинания первого уровня. При их кастовании враг утрачивает способность передвигаться. Используя колдовство второго уровня, игрок получает ограниченный по времени полный контроль над врагом. Ну а тот, кто овладел магией друидов в совершенстве, способен беспрепятственно подчинять своей воле все объекты.

Представьте, пожалуйста, какую-нибудь особенно колоритную личность из бестиария. На ком придется отрабатывать боевые и магические навыки?

ВАСИЛИЙ КАШНИКОВ: Скажем, Даакун. Это своего рода деревянный Голем, созданный богами для защиты своих святилищ от осквернения. Встречается в лесной чаще, причем довольно редко. Он быстро перемещается, хорошо маскируется, имеет весьма неприятную бугристо-шипастую наружность. В ближнем бою может сильно поранить своими шипами, иногда — отравленными. Владеет элементами друидической магии: ослеплением и маскировкой.

Исчерпывающе. А можно ли приручать животных и использовать их в качестве оруженосцев?

ВАСИЛИЙ КАШНИКОВ: Можно будет приручить, к примеру, волка. Если же речь идет о «ходячем инвентаре», вроде несчастного осла из Dungeon Siege, то этот вопрос еще не решен.



■ Temper Engine уже сейчас можно использовать, чтобы генерировать обои для рабочего стола Windows.



■ Не монтаж и не заставка. Это действительно так выглядит — можно степенно шествовать меж берез.

Встреча с игрой на КРИ ощутимо пошатнула нашу веру в человечество. Эти деревья, луга, пасторальные домики... Откройте секрет: кто эти титаны, что делают движок?

ИВАН НИКИТИН: Спасибо за столь лестные слова. С нами работало множество программистов; к сожалению, не все они остались, но все внесли неоценимый вклад как в разработку движка, так и в проект в целом. В самом начале мы сотрудничали с одной компанией, которая и по сей день занимается графическими технологиями, и ее специалисты безвозмездно поделились с нами своим огромным опытом проектирования движков, а также познакомили с мало кому еще известными шейдерами и прочими методами создания графических эффектов в трехмерном мире.

В какой стадии находится работа над игрой?

ИВАН НИКИТИН: На данный момент готов так называемый Game Framework — особый субдвижок, помогающий игровой логике более гладко взаимодействовать с основными компонентами движка: искусственным интеллектом, физикой, графикой и звуком. Это не только во многом облегчает труд разработчиков, но и сводит к минимуму вероятность ошибок. Сейчас мы постепенно продвигаемся к альфа-версии, прорабатываем отдельные игровые элементы, сюжет, мир.

Правда ли, что вам поступают предложения от издателей еще с 2003 года? Почему остаетесь пока в свободном плавании — потому что вам важнее качество? Вы хотели бы создать игру своей мечты?

ВАСИЛИЙ КАШНИКОВ: Безусловно, хотели бы. Но, полагаю, чем пытаться воплощать мифы, лучше попробовать создать что-то реальное. Нам действительно поступали предложения о финансировании и заключении контракта, как от отечественных, так и от западных паблишеров. Но контракт с издателем диктует жесткие сроки, что зачастую ведет к потере качества. Стабильная альфа-версия игры и уверенность в успешном, с должным качеством, завершении проекта — вот наши реальные цели на сегодняшний день.

Насколько для вас важен многопользовательский режим? Ожидаются ли новшества, откровения в этой области?

ВАСИЛИЙ КАШНИКОВ: Если честно, многопользовательский режим не предполагается. Хвататься за все сразу в дебютном проекте было бы ошибкой. Возможно, он появится в аддонах...

Вместо заключения: чего, по вашему мнению, недостает современным играм схожего жанра?

ВАСИЛИЙ КАШНИКОВ: Недостает, прежде всего, игр должного уровня. Где-то нет драйва, куда-то забыли приложить сюжет... Часто все портит мерзкая графика. Впрочем, перечислять можно долго, а сделать продукт без недостатков мало кому удается.

Но именно этого мы вам и желаем. Удачи!

беседу вел
АЛЕКСАНДР.КАНЫГИН

Не-встреча на Эльбе

Писать об RTS в декорациях Второй мировой после «Блицкрига» и перед «В тылу врага», стоя по стойке смирно в ожидании Company of Heroes — занятие неблагодарное. Но что делать, если горячо уважаемая нами венгерская команда Strormregion вместо предсказуемой третьей части Codename: Panzers решила поменять издателя, а заодно — правила игры? Держитесь крепче: Rush for Berlin — это RTS в жанре альтернативной истории со специальным бонусом для борцов французского Сопротивления.

RUSH FOR BERLIN («БРОСОК НА БЕРЛИН»)

жанр	Стратегия в реальном времени
платформа	PC (Windows 98/ME/2K/XP)
разработка	Stormregion (www.stormregion.com)
издание	Deep Silver (www.deepsilver.com)
локализация	ND Games (www.nd.ru)
издание в России	ND Games (www.nd.ru)
дата релиза	10 июня 2006 г.
железо	Pentium 4 2700, 1 Гбайт ОЗУ, DirectX 9.0-совместимая видеокарта с 128 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0, 4 Гбайт на жестком диске

www.rushforberlin.com

Один из кругов моего персонального ада — должность штатного обозревателя несуществующего журнала WW2 Computer Games Illustrated. Из года в год писать про фашистов и союзников, про высадку в Нормандии, битву при Арденнах и Курскую дугу, «Блицкриг», Call of Duty и Medal of Honor, зубоскалить по поводу исторических несоответствий, фиксируя незначительные изменения в дизайне и полагая переход на новый графический движок революцией в жанре, радоваться появлению новых имен и мягко журить располневших инноваторов прошлого — это, должно быть, почти так же невыносимо, как тестировать Hi-Fi аудиосистемы именитых европейских брендов, произведенных на одном и том же заводе одними и теми же азиатами.

В этом вымышленном аду творчество парней из Stormregion вызывало бы у меня особенные страдания — ведь про их игры совершенно нечего сказать, они восхитительно ординарны. Посредственная, но аккуратная картинка, политкорректный сюжет, классический дизайн, типовое управление, стандартный набор вооружения и техники — иными словами, ни одной выступающей части, абсолютно не за что ухватиться. Но вот главная проблема: из-под пера Stormregion выходят удивительно непосредственные, простые, цельные, настоящие игры — на которые просто невозможно сердиться! S.W.I.N.E. и Codename: Panzers проходились на одном дыхании с детскими криками восторга — будто бы жанр RTS только что придумали в Будапеште. Почему? Не спрашивайте, это за пределами логики. Надеюсь, авторы смогли



1


2

сохранить рецепт в тайне, потому что «Бросок на Берлин» — совсем другая игра.

Микки Panzerkampfwagen Maus

Ее назвали так не случайно: разработчики вместе с новым издателем решили сконцентрироваться на завершающих этапах войны, когда поражение Германии уже было очевидно, а политический ландшафт послевоенной Европы зависел от того, кто из союзников первым поставит точку в затянувшемся кошмаре. Кампанию за Советскую армию, вопреки сложившейся традиции, сделали наиболее простой: игра начинается с освобождения будущей «Криворожстали» и бомбежки спешно покидающих Севастополь захватчиков. С первых миссий авторы не без удовольствия примеряют роль судей на беговой дорожке: мы всегда куда-то спешим — за тактические ошибки начисляются штрафные часы, дни и даже недели. Если вы отличаетесь редкостным скудоумием, то можете не успеть к памятной майской дате — и наоборот, выполняя поставленные задания на отлично (к слову, в верхней части экрана постоянно болтается барометр «хорошо/плохо», который демонстрирует ваш локальный прогресс), можно водрузить флаг на рейхстаге задолго до того, как войска союзников высадятся на восточном берегу Рейна.

Семь миссий за союзников — симметричный ответ в гонке на Берлин. Ревизионисты и просто любопытные могут начать за американцев с британцами и постараться опередить русских. Впрочем, штрафные санкции распространяются и на союзные войска — при особенном «умении» есть шанс не добраться даже до Эльбы, пропустив историческую встречу. На сладкое авторы приготовили запертую до поры до времени альтернативную кампанию за немцев. В виртуальной реальности, созданной сценаристом Андрашем Гаспаром, Гитлер отстранен от власти в результате июльского переворота 1944 года, а игроку приходится сопротивляться одновременно на двух фронтах, используя вооружение, которое в действительности так и не успело появиться. Например, реактивные истребители Ме-262. По мнению некоторых военных историков, один только этот самолет обеспечил бы люфтваффе полный контроль воздушного пространства и помог бы переломить ход истории. «Немецкая» кампания рассчитана, по словам разработчиков, исключительно на опытных игроков — ценой неимоверных усилий вы сможете остановить наступление советских войск на Одере весной 1945 года, избежать атомной бомбардировки Берлина и убедить союзников не переступать границу Германии 1935 года.

А на кого рассчитана отдельная, французская кампания, пока не совсем понятно. Впервые за всю историю народных RTS про войну французы полу-

После первого знакомства с игрой хочется распахнуть программку на странице «Исполнители» и удостовериться: это точно Stormregion, авторы S.W.I.N.E. и Codename: Panzers? **Может быть, их лоботомировали?**

1 **Перед каждой миссией игра приглашает на брифинг, выполненный в стилистике явно другого времени: трехмерная спутниковая карта, направления основных ударов, дополнительные цели и возможность выбрать из пула «элитных» частей помощников на очередное задание.**

2 **Не подскажете, сколько времени? Разработчики получают неимоверное удовольствие, помещая нас в стрессовые ситуации: большинство заданий так или иначе требуют не только смекалки, но и оперативности. Игра запросто может сказать вам посреди миссии: «Ой, а что же вы сидите в лесу? Скорее к станции, через три минуты уходит немецкий поезд с обогащенным ураном!»**





3 Железнодорожный состав с пополнением на полном ходу врезается в танк «Иосиф Сталин-2», который я по недомыслию не успел убрать с рельсов. Кто мог знать, что в Rush for Berlin все настолько интерактивно?

4 «Катюша» in da house! Пока бронированная техника скрежещет гусеничными мозгами в поисках оптимального пути к цели (и в очередной раз не находит его), «Катюша» топит противника в море огня.

чили самостоятельность — правда, пока на ограниченной территории из четырех миссий, которые, по мнению авторов, «должны подчеркнуть важный, порой недооцениваемый аспект Второй мировой — деятельность французского Сопротивления». Дело действительно важное, потому что «среди высадившихся в Нормандии американских, канадских, британских десантников, десятков тысяч солдат, было всего лишь 177 французов. 150 из них остались лежать на нормандской гальке...» (Дмитрий Савицкий, Радио Свобода).

Русский комиссар поднимает боевой дух солдат с помощью «двойной порции водки», в то время как его американский коллега использует умение «обожаемый лидер». На что они намекают?

Выпьем, няня!

На этой замечательной ноте рецензию можно было бы и закончить, но остался такой пустяк, как сама игра. Забегая вперед, скажу: с «Броском на Берлин» все в порядке, однако впервые за всю историю Stormregion игре пришлось буквально с боем доказывать это на протяжении нескольких дней. Дело в том, что Rush for Berlin начинается удивительно провально: контраст между тем, что ожидаешь увидеть после Codename: Panzers, и тем, что тебе показывают в обучающих миссиях, настолько велик, что возникают сомнения: а что осталось от Stormregion, кроме названия? Может быть, новый издатель ставит над геймдизайнером бесчеловечные эксперименты и необходимо вмешательство ООН?

Представьте, как тяжело слышать от людей, придумавших S.W.I.N.E., фразы вроде: «Чтобы выбрать юнита, щелкните на нем левой кнопкой мыши», «А сейчас, дорогой друг, мы научимся управлять камерой. Это трехмерная игра, поэтому...», «Машина может перестать работать, если высадить из нее солдат». Господи, такого не встретишь даже в Age of Empires! Ребята, мигните один раз, если в соседней комнате притаился маньяк — мы вызовем полицию. Забавно, что пару лет назад я похвалил tutorial в Codename: Panzers, а с тех пор геймдизайнерское искусство шагнуло далеко вперед — только посмотрите, что вытворяют Lionhead в B&W2 или Big Huge Games в Rise of Legends!

Впрочем, дело не только в серии зубодробительно скучных обучающих миссий. Общее впечатление от игры... Не то, совсем не то, которого ждешь в 2006 году от (в миллионный раз повторюсь) создателей простой, как АК-47, и лаконичной, как хлопок одной ладони, игры на ту же самую тему. Мрачные зимние уровни, неудобное, «не свое», управление камерой — непривычные углы, отсутствие горячих клавиш для самых простых действий, непонятный ступор, в который компьютер входит при виде большого скопления солдат в кадре, непослушные танки, ищущие оптимальный маршрут, — все не так, все не то. Эти проблемы по роковому стечению обстоятельств обрушиваются на зрителя почти одновременно, вызывая естественное раздражение и желание немедленно прервать всякие отношения с игрой. Но это было бы большой ошибкой.



Почему я?

Вслед за первой миссией приходит следующая, зима сменяется летом, и очень скоро вы обнаруживаете, что дизайне-

ры Stormregion — большие выдумщики и не любят повторяться. Их гигантских размеров карты-головоломки начинены основными и дополнительными целями, которые любят играть с вами в кошки-мышки; в «тумане войны» надежно спрятаны фашистские патрули, минометные расчеты и танки, управляемые хитроумным AI, который всегда умудряется найти брешь в вашей безупречной линии обороны.

Едва заметные спусковые крючки приводят в движение сложную систему таймеров, которая заставляет вас, как сумасшедшего, бегать по заводской территории в обход патрулей, отстреливая несносных инженеров-подрывников. На территорию промышленной зоны, кстати, вы попадаете в вагонетках, захватив верхнюю станцию импровизированного подъемника. В следующей миссии вы окажетесь совершенно в другом месте, захватывая береговые укрепления, отправляя на дно один транспортный корабль за другим. А тем временем с берега остатки вражеской обороны из черных развалин будут трепать вам нервы постоянными набегами — и это на «легком» уровне сложности...

Авторы не претендуют на историческую аутентичность, хотя с удовольствием играют во все эти игры с «точными моделями» и «редкими образцами техники». Их уровни — не просто плацдарм для демонстрации тактических мускулов и не аттракцион в стиле WW2-шутеров последней волны, где игроку предлагается бежать в направлении стрелки, нажимать на курок и получать удовольствие. Миссии Rush for Berlin — именно что игра в изначальном понимании этого слова. Кажется, еще чуть-чуть, и над головой персонажа по имени Гаспар появится восклицательный знак «квеста» (цитата из World of Warcraft) — парень отказывается лечить потрепанный в стычке с патрулями взвод, пока мы не найдем его потерянные вещи. Которые, разумеется, оказываются в лесной избушке.

Несложные загадки постепенно подводят нас к решению главной задачи. Если вы любопытны и, как все нормальные герои, любите ходить в обход — «Бросок на Берлин» наградит вас партизанскими отрядами, грузовиком с боеприпасами или, на худой конец, винтовкой «Спрингфилд». Если вы любите действовать «в лоб», вам будет... трудно. Не зря

5 Партизаны не успели в достаточной степени накачать немецкого инженера свинцом, и вот уже очередная домна разваливается на куски — а вместе с ней наша надежда на успешное завершение миссии. Логистика хромает, попробуем по-другому. Дубль третий!







6 К чести Stormregion надо признать: успеха в большинстве операций можно добиться лишь скоординированными действиями пехоты, бронетехники и сил поддержки. Первое время это очень раздражает.

7 Авиация играет серьезную роль в боевых действиях, особенно у американцев. Массированная бомбардировка размягчает оборону врага, а «тактические удары» позволяют избавиться от особенно раздражающих единиц вражеской техники.

Не поддавайтесь первому впечатлению. Rush for Berlin требуется пара-тройка миссий, чтобы распаковать все свои прелести.

партизаны уже выбрались через подземный ход на свежий воздух, в глубокий тыл противника. Отдавая команду о большом отступлении, не забудьте попросить бородатых мужчин в ватниках отвлечь на себя экипажи немецких танков. Шестнадцать черных «пантер» припаркованы рядом не случайно: если у них заведутся двигатели, бой будет слишком жарким.

И так везде. Игра проходит «тест зеленой рамкой» на отлично — хаотическая непродуманная атака заканчивается полным разгромом. Снова и снова я начинал «со второй цифры» — не потому, что терпел поражение, а потому, что хотел сделать это лучше, чище, найти правильную тактику. Пехота (особенно опытная, под управлением офицера) — страшная сила, но способна раскрыть свой потенциал только при поддержке бронетехники. Авторы вводят новые типы техники постепенно, добавляя вслед за авиацией те самые «редкие» виды вооружения. Без хорошего медика и машины технической поддержки любое наступление захлебнется через десять минут. В отсутствие саперов танки подрываются на минах и отказываются двигаться дальше. Море «микроменеджмента», а что делать? Офицеров продают за местную валюту и спускают с небес вместе с уникальными умениями вроде «зоркий глаз» и «двойная порция водки». Подсадите профессионала к экипажу гаубицы и насладитесь подавляющей артиллерийской мощью. Опорные пункты, штабы и заводы становятся предметом постоянных стычек. Строить ничего нельзя — только разрушать, однако контролируемые вами завод или казарма способны выпускать технику и подготовленных солдат. Будьте осторожны, ведь вместо рублей и долларов вы платите временем, оттягивая и без того далекий День Победы.

Вот вам признак «правильной» игры: при очередном проигрыше вместо разочарования и усталости чувствуешь злость и азарт; пять раз переигрываешь одну и ту же сцену, и все время получаешь новый результат. Пожалуй, двадцать пять миссий Rush for Berlin достойны того, чтобы провести за ними тридцать с лишним часов жизни. Время для выпуска игры издатели выбрали идеально — еще чуть-чуть, и подобные игры окончательно перейдут черту, отделяющую «мультинациональные блокбастеры» от игр категории «B». Технически «В тылу врага-2» и Company of Heroes обгоняют модифицированный движок Gepard на два корпуса, если не навсегда. Вышедший ранее «Блицкриг-2» собран куда более качественно и выглядит лучше. И все же... Время, когда благодаря дизайнерским решениям можно обогнать «Феррари» на самокате — без всякой физики и скелетной анимации — еще не прошло. С полным отчаяния криком «Почему я?!» последний партизан гибнет под перекрестным огнем за две секунды до финального взрыва. Это значит, что пришло время повторить подвиг еще раз. Пока не кончилось лето. Пока еще не слишком поздно.

ОЛЕГ.ХАЖИНСКИЙ

P.S. К слову, в Stormregion полны творческих планов: компания собирается покорить мир next gen консолей с необычным RTS-проектом и вместе с Deep Silver вовсю трудится над Rush for Berlin: Rush for the Bomb. Альтернативная история продолжается!

CREDITS

Ведущий дизайнер и руководитель проекта	Ласло Пеллер (Laszlo Peller)
арт-директор	Золтан Молнар (Zoltan Molnar)
ведущий программист	Андраш Аксай (Andras Acsai)
сценарист	Андраш Гаспар (Andras Gaspar)
музыка и эффекты	Петер Толнай (Peter Tolnay)



Бойцы деспауна

В защиту первой части Full Spectrum Warrior (FSW в каталогах Jane's) можно сказать только одно — это была красивая игра. Для своего времени. Прошло два года. Разработчики пытаются второй раз продать нам ту же самую списанную с производства армейскую дребедень на том же самом движке... А что поделаешь! С точки зрения графики на Xbox не очень-то разгуляешься.

FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS

жанр	Профанация идеи тактического шутера
платформа	PC (Windows 2K/XP), Xbox, PS2
разработка	Pandemic Studios (www.pandemicstudios.com)
издание	THQ (www.thq.com)
издание в России	«Бука» (www.buka.ru)
дата релиза	4 апреля 2006 г.
железо	Pentium 4 2000, 512 Мбайт ОЗУ, Direct 3D-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, 3 Гбайт на жестком диске

www.fullspectrumwarrior.com/fsw2

Во времена Ghost Recon: Advanced Warfighter очень смешно и стыдно смотрится плоское, как стол, игровое поле, символизирующее «один ближневосточный город», по которому разбросаны уродливые малополигональные коробки одинаковых одно- и двухэтажных домов. Сверху чудо-террариум накрыт совершенно невозможным плоским сиреневым небом Зекистана, рассеченным полупрозрачными бельевыми веревками и складывающимися в затейливые узоры проводами линий электропередач. Иначе говоря, камеру в Full Spectrum Warrior: Ten Hammers лучше не направлять в небо. Можно сойти с ума.

Среди друзей

Ten Hammers аморально использует устаревший физический движок. Разлетающиеся «естественные укрытия», мертвые, с вашего позволения, тела и затейливые баллистические эффекты здесь смотрятся одинаково неубедительно. Неторопливое опадание заранее подготовленных участков строительных лесов, застывший в форме восьмерки труп оппортуниста или ровно, как по ниточке, летящая граната из подствольника в наше время не тянут даже на «удовлетворительно», извините.

О находках. Каждую из управляемых четверок теперь можно дробить на две группы по два человека — так называемые buddy teams, «двойки товарищей». Осуществляется это с помощью воистину сатанинских операций: помимо просто «клавиши действия» существуют «клавиша дейс-





1 «Брэдли» победил. Как всегда. Наше участие в этой сцене — выбор между «стрелять, пока не подохнут» и «сбросить 4 дымовых шашки, подождать, пока задымление кончится, и стрелять, пока не подохнут».

2 Американские солдаты в Ten Hammers состоят из каски, глаз и небритости. Все остальные, впрочем, тоже.

твия номер два» и «клавиша действия номер три» (честное скаутское!!), позволяющие отслоить лидера и пулеметчика от гренадера и снайпера. Затем клавиши переключения между членами отряда становятся клавишами переключения между двойками, а удержание «клавиши действия два» и «клавиши действия три» вызывает меню команд отдельно для каждой двойки... Особого тактического преимущества в сравнении с Full Spectrum Warrior buddy teams не дают, зато лишний раз доказывают, что в каждой из четверок FSW как минимум два бойца совершенно избыточны.

Нечеловеческих усилий требует даже такая простая, казалось бы, операция, как переключение на бронемашину «Брэдли» (помимо пехотинцев, в новой версии FSW можно управлять и техникой). Овладеть ею с помощью обычного меню переключения между отрядами почему-то нельзя: надо открыть тактическую карту (Нажать и ДЕРЖАТЬ клавишу переключения между отрядами. Если забыть про «ДЕРЖАТЬ», переключишься на соседний отряд. Вы даже не представляете себе, как это РАЗДРАЖАЕТ!), выбрать на смехотворно схематичной карте иконку «Чарли», кликнуть. Только тогда вы получите свою «Брэдли».

В плоскость тактической карты переведены самые неожиданные действия. Например, чтобы утопить рычаг детонатора и уничтожить баррикаду, надо привести отряд к детонатору, открыть — после некоторых мучений — тактическую карту. В ней будет гореть ЕДИНСТВЕННЫЙ пункт меню «Утопить рычаг детонатора», на который надо нажать, после чего, слава богу, отряд совместными усилиями утопит рычаг несчастного детонатора и на планете временно установится царствие небесное.

Вкратце: налицо все возможные издержки управления, которое так и не может определиться direct оно или indirect, помноженные на адаптацию тактического интерфейса под кнопки геймпада. Вместо того чтобы упростить управление, сделать его интуитивно понятным, разработчики усложнили задачу. Раза в три, не меньше.

Война условно

Хотя игра — явный инвалид в плане графики, физики, управления — и посему может претендовать разве что на звание хардкорного тактического симулятора «для тех, кто не боится боли», Pandemic разбавила Ten Hammers... аркадными вставками. Я серьезен, как сердечный приступ у генерала на кремлевском параде! Аркадные вставки в практически пошаговой игре с indirect-управлением персонажами!!

Чаще всего процесс сводится к использованию бронемашины «Брэдли». С неспешно катящегося агрегата надо задавать вектор стрельбы для крупнокалиберного пулемета и изредка выбирать цель для пушки

Есть режим игры за инсургентов — с вербовкой террористов из мирных жителей и аутентичной арабской вязью в интерфейсе... Бред!





3 Если враги в FSW подчинялись правилам настольной игры (были столь же неуклюжи и ограничены в перемещениях, что и наши четверки), то в Ten Hammers они безнаказанно выбегают из-за угла и расстреливают всю команду. Что поделаешь, indirect-управление...

4 Обратите внимание на позы поверженных врагов. Это их нормальное состояние.

(но на гашетку нажать не дадут — вместо этого ты выбираешь цель, отдаешь команду и ждешь результатов). На проезжую часть исправно выбегают стайки врагов, которых «Брэдли» перемалывает пулеметом и давит гусеницами, с поперечных улиц выскакивают джипы с установленными на турелях пулеметами, изредка дорогу перекрывает вражеский БМП — и вот тогда случается самое восхитительное: аркадный индирект-бой с боссом!

Как это? Вручную наводишь пушку на вражескую машину, сидишь и терпеливо ждешь, пока она не будет уничтожена, и «Брэдли» не сможет ехать дальше. Быть может, в удалых аркадных заездах посреди скучной тактической игры и есть какое-то очарование. А в неинтерактивных удалых аркадных заездах?

У пехотных миссий Ten Hammers точно та же проблема, что и у Full Spectrum Warrior. На третьей миссии игрок с ужасом понимает, что ВСЕ тактические хитрости и секреты игры уже показали — в первых двух миссиях, в tutorial. Все новшества, все тонкости нечеловечески запутанного управления уже выучены и использованы, в перспективе — только бесконечное закрепление пройденного.

Помимо независимого управления четверками и дробления на двойки появилась возможность ставить дымовую завесу с борта бронемашины (очень, гм, ценно), подниматься на второй этаж в специально оговоренных зданиях и из окна стрелять по окопавшимся врагам. А еще можно задавать точки для, э-э... стратегического отступления. Если случился вышеупомянутый казус с управлением и четверку расстреливают со всех сторон, можно просто ударить по фолбэк-клавише, и солдатики со всех ног побегут в заранее подготовленное убежище. Это, наверное, самое полезное из тактических нововведений Ten Hammers. Кое о чем свидетельствует, не так ли?

Идиотизм стрельбы с возвышенности в том, что из окна может стрелять только ОДИН член отряда. В то же время послать на второй этаж одиночку нельзя — надо тащиться всей четверкой! Трое кретинов нервно курят (вообще, у кучкующихся за «естественным укрытием» бойцов не очень грозный вид. Их жалко, как избиваемых детенышей морских котиков), пока лидер постреливает в окно. Но так как враги теперь действуют куда более агрессивно, нежели в Full

CREDITS

ведущий разработчик	**Уильям Сталь (William Stahl)**
ведущий программист	**Александр Босзар (Alexander Boczar)**
арт-директор	**Розица Загорчева (Rositza Zagorthcheva)**
продюсер	**Рафаэль Эрнандес (Raphael Hernandes)**



Spectrum Warrior, одинокого стрелка сразу же подавляют огнем. Точки на вторых этажах почти всегда используются для забрасывания вражеских артелей гранатами.

Наконец, появились «штаб-квартиры» — точки спауна для инсургентов. Помимо места действия по-лавкрафтовски страшной команды «деспаунить бойца» в режиме игры за повстанцев, эти точки отвечают за появление случайных вражеских бойцов в нашем тылу. Чтобы подавить их раз и навсегда, надо приложить тонну усилий. Не потому, что так трудно поразить проклятую спаун-дверь гранатой из подствольника, а потому, что управление под такие задачи категорически не заточено.

Вам интересно, что же такое означают эти проклятые «Ten Hammers»? Нет? А я все равно скажу. Это мост в Зекистане.

Морпехи

Ужасающую условность Ten Hammers можно было бы оправдать красотой действия (как это получилось с первой частью), его тактическим многообразием, остроумной структурой миссий... Но нет, со всеми этими перестрелками типа «я в домике» (до боли знакомая картина: четыре человека, ухитрившиеся укрыться за одной машиной, поочередно или все вместе стреляют по схоронившемуся за ящиком неприятелю с расстояния вытянутой руки, не попадают, и громогласно сублимируют по этому поводу), точками спауна и невидимыми экранами, перекрывающими доступ к новым фрагментам карты («туда пока нельзя»), нам придется мириться в ходе двенадцати совершенно одинаковых, нетворческих, пошагово прописанных заданий. Ну и какая нам радость, если действие переключается между группами бойцов из разных воюющих стран?

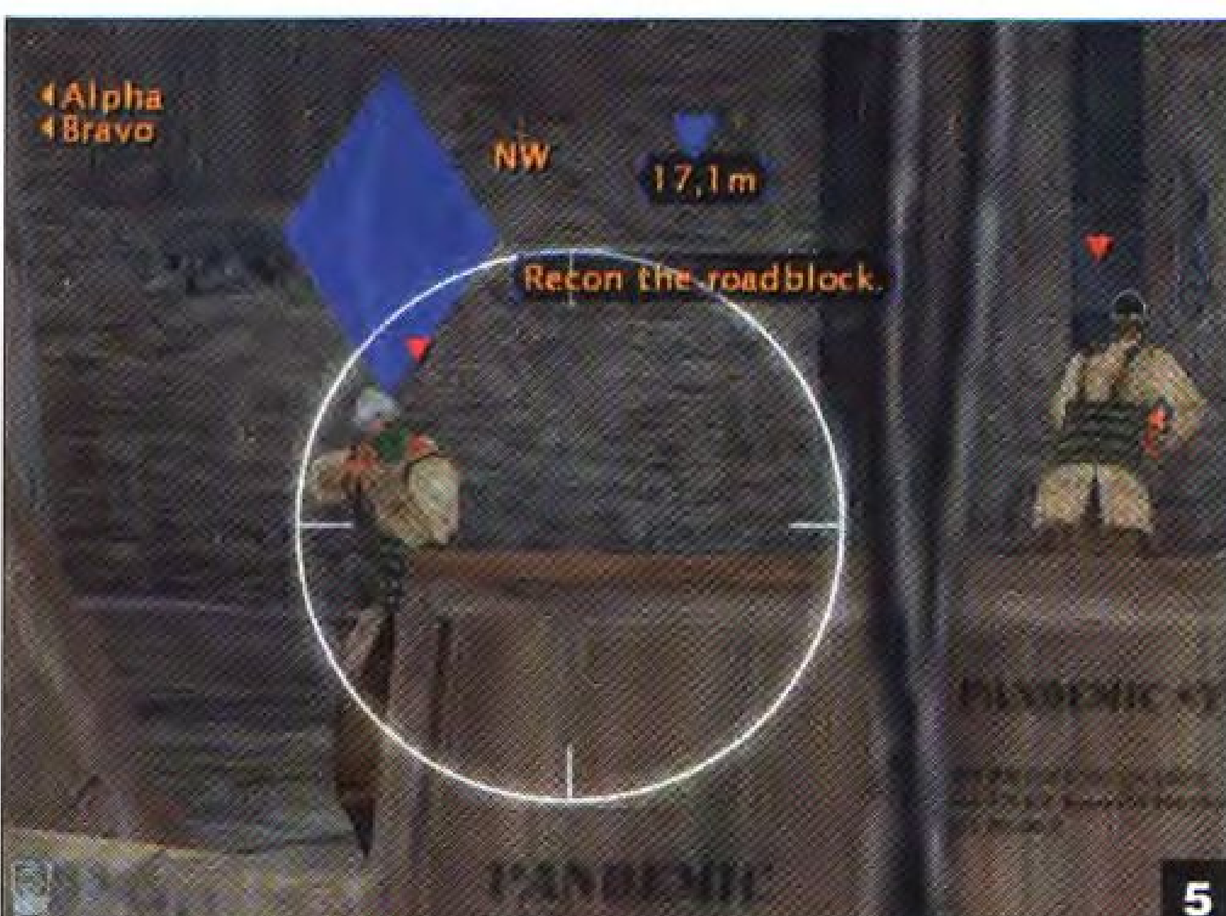
Миссия в Ten Hammers состоит из множества микрозаданий, ни одно из которых не способно пробудить в игроке интерес. Это армейская рутина, беспросветная тягомотина: «захвати штаб», «принеси главаря», «выдави банду из квартала», «разберись с БМП». Эмоционального ударения на том или ином задании не делается, они все одинаково не важны, выполнение миссии не приносит ни малейшего удовлетворения. В Advanced Warfighter в каждом задании проживаешь богатую, насыщенную событиями жизнь. В миссиях Ten Hammers проводишь время: это тюрьма, место заключения, где можно прожить целую жизнь, но так и не испытать счастья.

ФРАГ.СИБИРСКИЙ

5 Зекистанские злыдни наряжены под стражников из плохой MMORPG! Все худшие штампы игр про мусульманских террористов в едином пакете.

6 Изредка в боях принимают участие вертолеты и «хаммеры». Разница в том, что движением «Брэдли» можно управлять, а движением «Хаммера» нет — только направлением стрельбы.









Голубой **период**

Позвольте, пользуясь случаем, передать пылкий и обязательно влажный поцелуй всем представителям КИ-индустрии, что почили на мнимых лаврах и уже никогда более не оторвут окороков от диванов кремовой кожи. Сонное царство, мегакорпорация им. преподобного Морфея, клепающая очаровательный продукт новой эпохи — игры, в которые неинтересно играть. Дремлите и дальше под уютным теплом своей жировой прослойки. Мы о вас почти забыли.

ROGUE TROOPER

жанр	**Шутер с синюшным лицом**
платформа	**PC (Windows 2K/XP), Xbox, PlayStation 2**
разработка	**Rebellion (www.rebellion.co.uk)**
издание	**Eidos Interactive (www.eidos.com)**
локализация	**«Новый Диск» (www.nd.ru)**
издание в России	**ND Games (www.ndgames.ru)**
дата релиза	**21 апреля 2006 г.**
железо	**Pentium 4 1500+, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ и поддержкой шейдеров версии 1.1, 3,5 Гбайт на жестком диске**

www.eidos.co.uk/gss/roguetrooper

Но о Rogue Trooper, конечно, с ней все иначе: почти любовь, совершенно необъяснимая и, в общем-то, незаслуженная. Гыкающая и пускающая слюну аттрактивность, завернутая в бересту. Пару лет назад сей порт с твердокаменной PlayStation 2 обосновался бы на вокзале сразу по факту прибытия в ПК-столицу. Вот он подметает перрон полой длинного клетчатого пальто, вот клянчит пятачки у прохожих, подбирает сигаретные «бычки» и по вечерам дышит растворителем. Сейчас, однако, ситуация изменилась. Поганец чувствует себя почти комфортно, держится молодцом, всенародно обласкан вниманием аудитории и прессы.

Кобыле легче

Rebellion, памятная нам своей trash-забавой Dredd vs. Death, по-прежнему тяготеет к мужественным кирпичным подбородкам и суровым фейсам. Не лучший, право, выбор натуры. Новое творение студии подобно импрессионистской радуге: здесь вольно плещется черный юмор, разбиваясь о скалы синих тел, болотного цвета касок и фисташкового неба. Снова разбив палатку на комикс-прогалине, девелоперы внимательно следят за дыханием аудитории. Неровно дышит? Значит, успех? Не вполне. Лишись Rogue Trooper бумажного фундамента, его героев, характеров, мелких деталей — вы следите? — два балла в отчетной графе и след протектора поперек лица ей были бы обеспечены. Однако если попробовать... Установите игру, запустите, брезгливо промотайте вступительный ролик и пройдите всту-





пительный уровень. Счастье случится ровно на шестой минуте, аккурат в момент показательного убийства Ганнара. Пулеметная очередь подлого киллера, чернильная кровь — скриншот, мигом облетевший весь Интернет.

По живому

Если в этот момент сердце не пропустило пару ударов, продолжать не стоит вовсе, не ломайте себя. Ощущения от встречи с Rogue Trooper весьма специфичны, возможно, это просто не ваш формат. Сложносочиненный сеттинг игры выкидывает невероятные фортели: секундное замешательство после потери друга (брата, если честно) на поле боя — и главгерой бросается к еще не остывшему телу с тем, чтобы немедленно вырезать центральный микрочип. На радужке стынет образ жителей какой-нибудь средневековой Осаки — вот они улыбаются друг другу, кланяются в пояс, а затем один вспарывает себе живот, а второй почтительно сносит ему голову. Вакаримас ка?

Мотивация всех будущих телодвижений в игре весьма безвкусна — война. На забытой всеми богами планете Nu-Earth (патетика!) две группировки что-то не поделили: одни, надувшись от обиды, выкатили в поля чудовищных размеров танки, вторые взялись заготавливать пушечный фарш в виде Genetic Infantry. Знакомьтесь, кстати, это мы. Синюшные близнецы с колыбели питают нежные чувства к нарезному и лучеметному, невосприимчивы к ядам, выносливы и неприлично мускулисты. Их рабочий день начинается в титановой капсуле, что валится из стратосферы на грешную землю, и заканчивается у незнакомого поселка на безымянной высоте. Обычно в компании десятка-другого маленьких свинцовых комочков.

Кошмар вегетарианца

Передать на словах геймплейную суть Rogue Trooper невероятно сложно. За тринадцать этапов игра не предложит ничего оригинальнее тотального геноцида. Простого. Линейного. Брутального. Мяса. Прекрасно сервированного — да! Это тот самый случай, когда чувствовать себя всесильным легко и приятно. Синетрупер липнет к стенам, кошкой крадется за ящиками или песчаными насыпями, настороженно выглядывает — нет ли кого? Разрядить обойму прямо из укрытия тоже не проблема: отстрелялся, перезарядил, подождал, пока отбушует ответный огонь. Противники — идиоты. Поголовно. Им ощутимо не хватает розовых чирлидерских помпонов на запястьях, плейбоевских хвостов и намалеванных на груди мишеней. Хотя и без оных избиение достигает просто космических масштабов. Словно забредший в ясельную группу десятиклассник, наш генный монстр позволяет себе все: на поле брани он царь и бог. Хотите, сделает кувырок и пальнет в левый глаз? А может пальнуть сразу в кисло-

Наши противники жестоко страдают гигантоманией. На экране то и дело появляются охренительно огромные пушки. **Мы их, естественно, гнем в бублики.**

1 **Нормальная ситуация. Из такой вот шайтан-трубы, что примостилась у нас на плече, расстреливается все любое. Летающее и уже не.**

2 **Сейчас мы объясним вот тому товарищу, как играть в Солида Снейка. Прячемся, он ищет, потом кому-то отстреливается кислородный шланг. Подсказка: у нас лишних шлангов нет и в помине.**





3 Мы сделали девушке предложение, от которого она не смогла отказаться...

4 Обязательно откройте Credits и полюбуйтесь этой картинкой. Релаксирующего на осколках мироздания генотрупера донимает механическая хваталка из рюкзака.

родный шланг: вот потеха! Автомат, оставшийся без амуниции, отправляется за спину, — в руках материализуется страшненький пистолетик, гранаты готовы сдетонировать, а пол щедро посыпается минами. Не знаем, стоит ли говорить, но с минами происходит и вовсе неординарная штука. Прямо в разгар сражения наш бог войны ловко опускается на четвереньки и начинает метать взрывоопасные блины прямо из заплечного мешка, навесом.

не забыли, что праведный бой генотрупер ведет в гордом одиночестве, а микрочипы, выдранные из павших товарищей, остаются при нем? Они помогают лучше целиться, взламывать замки, производят боеприпасы (в обмен, кстати, на полученные за карнаж очки) в промышленных количествах, и вообще, всячески способствуют выживанию. Хуже того, они ведут оживленную беседу, комментируя каждый героический чих. Или вот: удар по привычной «R» в первой же перестрелке — и герой невозмутимо выдергивает пустую обойму, а из рюкзака возникает суставчатая железная рука, прилаживающая полную. Она же в искомый момент достанет внушительных размеров шприц и ткнет его в синий трицепс, восстанавливая тем самым подорванное здоровье мутанта. Ну разве не прелесть? Единственное, что мешает полной диссоциации в бойне — тяжелая приставочная наследственность графического движка. Не спасают даже выкрученные на максимум настройки. Уровни оставляют стойкое ощущение картонных барбидомиков; кажется, задень плечом скалу, и она упадет, обнажив деревянный каркас и тонкую серую фанеру. Неплохо смотрятся только крупные сцены с применением авиации и больших групп статистов, разумеется, браво марширующих на небеса. Взрывы, искры, гарь, копоть и дым коромыслом исправно делают свое кровавое дело. Но таких эпизодов немного, и синее тело чаще ползает по кишкам-коридорам, украшенным, вы правы, остро голодающими от недостатка полигонов ящиками.

Дефицит патронов? Не проблема — позвоните Бэгмену, что сидит у вас в рюкзаке. За небольшой гонорар он соорудит любое количество патронов в кратчайшие сроки!

Это чьи гены, господа девелоперы? Тузика?

Разгоните этот стиль

Если не обращать внимания на истеричные крики во спасение братьев-клонов и странное брожение революционных настроений в солдатской среде, от игры можно получить массу удовольствия. Сложные лица и диалоговые шаблоны плохого кроя отлично идут под градусом самобытного игроюмора. Ведь вы

Бегущие картинки

Скажите, оставила ли вас равнодушным та провалившаяся вылазка в тыл врага? Когда страшно каркающие гады сбивали коконы с генными братьями еще в воздухе, а благополучно приземлившихся тут же нещадно рвали в клочья? Счастье латентно, когда-нибудь об этом снимут фильм, при условии, что режиссеры обнаружат чем заменить это невероятное небо с воронкой черной дыры.

АЛЕКСАНДР.КАНЫГИН

CREDITS

технический директор	Крис Кингсли (Chris Kingsley)
ведущий программист	Кевин Флоер-Ли (Kevin Floyer-Lea)
ведущий художник	Бэн Флинн (Ben Flynn)
продюсер	Майкал Бернхам (Michael Burnham)



Автоответчица

Это полная катастрофа, оглушительный провал, аварийная посадка в самый центр глубокой лужи. В эту игру не попала и капля того волшебства, что в «Сибири» плескалось через край. Paradise выглядит бедным и бледным подражанием блистательной дилогии, она создана людьми, которые совершенно не понимают, что делало ту игру восхитительной. Такое впечатление, что перед нами китайская подделка; кажется, потри рукавом буквы Benoit Sokal, и они отойдут, как это свойственно любой дешевой версачечне.

PARADISE

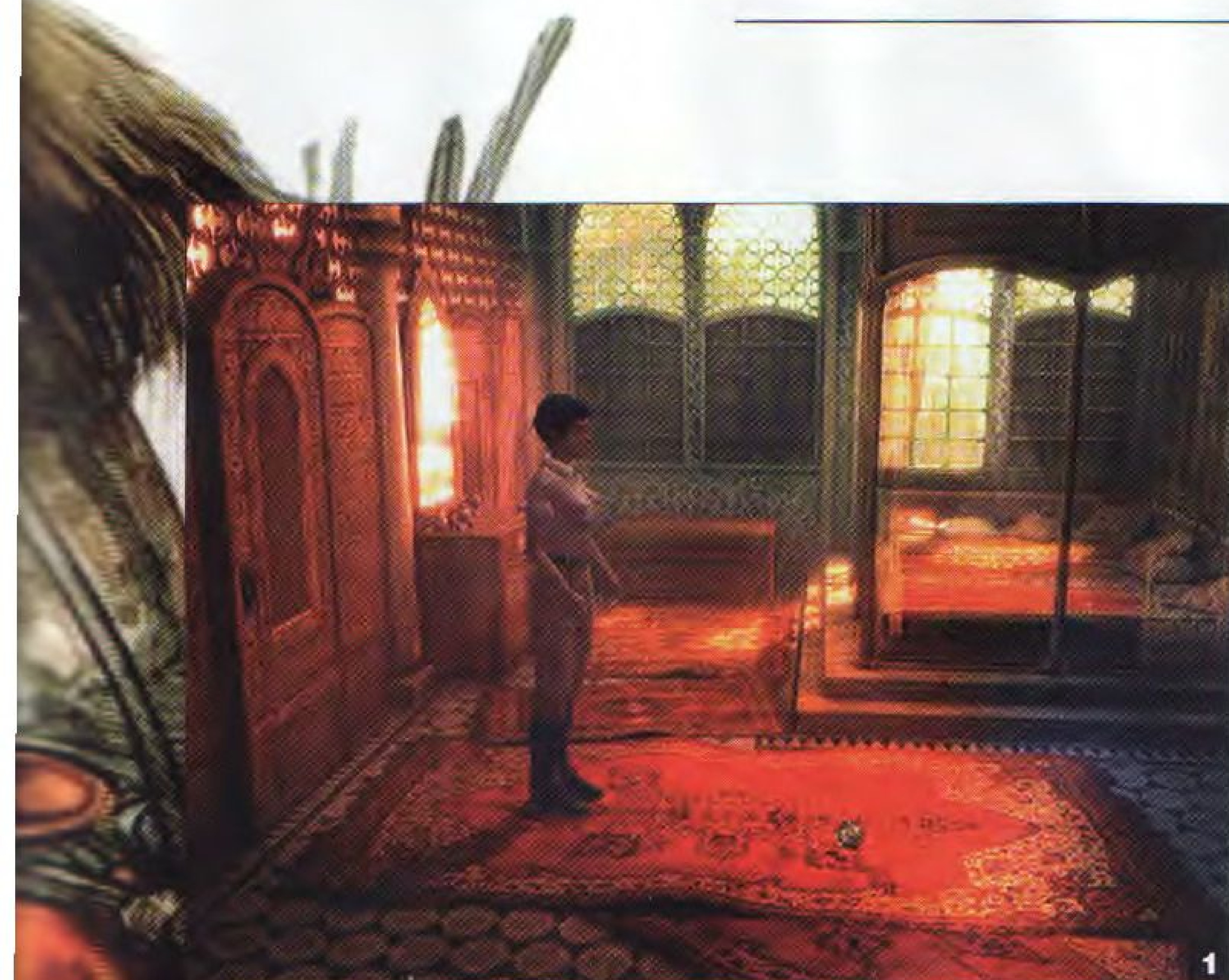
жанр	Квест
платформа	PC (Windows 2K/XP)
разработка	White Birds (www.whitebirdsproductions.com)
издание	Ubi Soft (www.ubi.com)
локализация	Lazy Games (www.lazy-games.com)
издание в России	ND Games (www.ndgames.ru)
дата релиза	27 апреля 2006 г.
железо	Pentium 4 1500, 512 Мбайт ОЗУ, видеокарта с поддержкой DirectX 9.0c и 128 Мбайт ОЗУ, 2,5 Гбайт на жестком диске

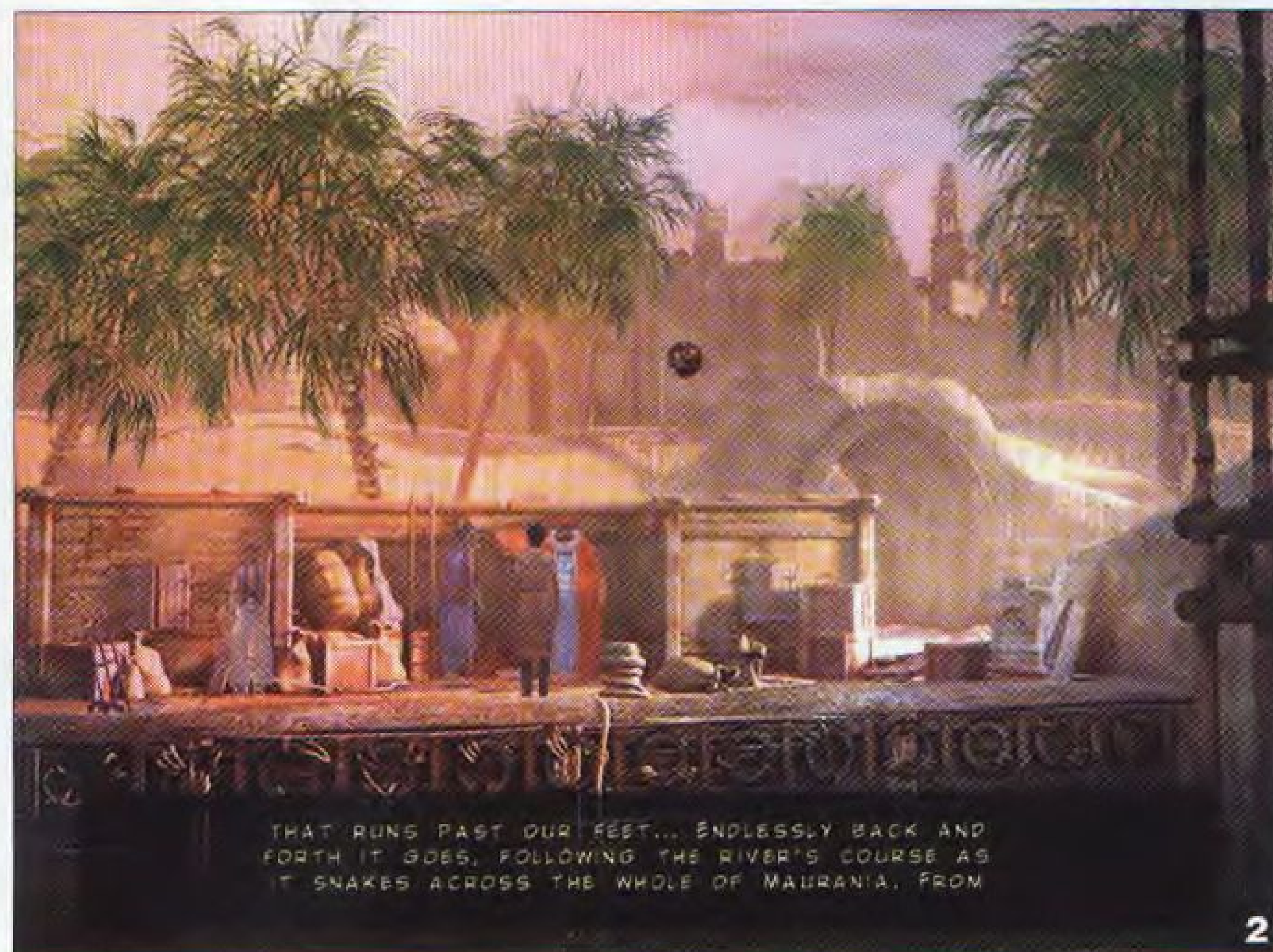
www.paradise-game.com

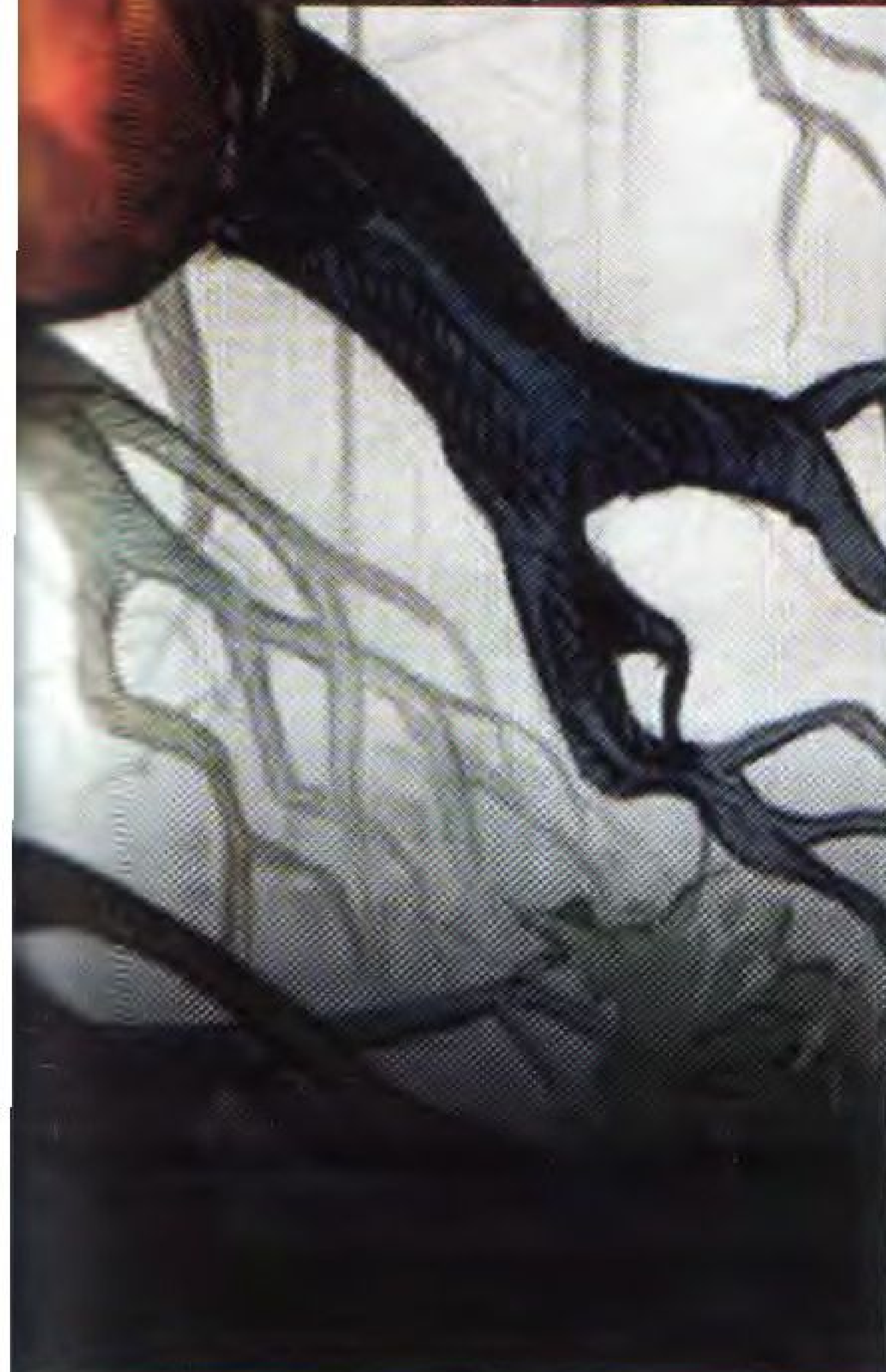
Вымышленная североафриканская страна, деспотичный правитель, правящий из своей резиденции — огромного корабля-броненосца. Повстанцы, гражданская война, народ, полный усталости и апатии. Обособленные поселения аборигенов, заброшенные копи, удивительные животные, путешествие сквозь незнакомый таинственный мир, мистическая связь с чуждым тебе существом, обретение себя... Забудьте, празднику не выдали визу. Перед нами скомканная салфетка с едва намеченными идеями, толком даже не начавшими воплощаться. Ну-ка, что на ней? Какие-то странные каракули...

Под лежачий столб

Вспоминая о сюжете, очень хочется заметить, что его здесь нет. Да и персонажей тоже. То есть формально какие-то события происходят, но... Вот, например, главная героиня — случай наиболее вопиющий. Хотя, как и в «Сибири», игра посвящена приключениям юной леди, наша сегодняшняя героиня Энн Смит напоминает Кейт Уокер не больше, чем фонарный столб — Венеру Милосскую. Характер Кейт раскрывался уже в самых первых диалогах, телефонных разговорах (стоит только близко узнать человека, и не полюбить его уже невозможно)... А вот Энн Смит ходит оглоблей и не реагирует вообще ни на что. Она отказывается комментировать встреченные на пути предметы, произошедшие события, в угрюмом молчании топчет самые странные тропы. Свою манеру вести беседы Энн явно позаимствовала у автоответчика — ее характер, кажется, вышел погулять, да так и не вернулся, она упорно делает вид, что обладает не большей индивидуальностью, нежели банка с ко-







ка-колой. Люди, которые только что бескорыстно ей помогали, могут дохнуть сотнями: Энн даже бровью не поведет — и если бы это было преувеличением!

Ощущение тотального отчуждения передается и нам. Такой героине невозможно сочувствовать, ее судьбой не заинтересоваться. Что ждет Энн впереди? Господи, да какая разница!

Почти все окружающие Энн люди хоть и не поднимаются до олимпийских высот ее безличия, однако персоналиями тоже вся окружающая экзотика обыденна до судорог в скулах: восточный гарем, деревушка, состоящая из хижин в кронах деревьев... Образчики удивительной фантазии Сокаля встречаются не только крайне редко, но зачастую и в весьма удаленных от основной игры материях. Здесь дается удивительно элегантное обоснование того, почему люди могут всерьез захотеть селиться только на деревьях. А еще в нашем инвентаре хранится книга, где описывается чудесный зверь, питающийся лягушками. А охотится он на них, нокаутируя своим длинным носом несчастное земноводное о ствол близлежащего дерева. Выглядит жутко смешно... Может, игру лучше было выполнить в виде арт-галереи?

В игре всего четыре музыкальные темы, но и этого достаточно. Уже первая из них действует на нервы так, что музыку моментально отключаешь.

1 Внутри гарема. Надо сказать, что от порога игра встречает нас самыми лучшими ракурсами. Вот только мы еще не знаем, что они лучшие, и реагируем на них более чем сдержанно. И зря — дальше будет хуже, гораздо хуже. Обещаем!

2 Этот шот настолько отвечает собирательному образу всех квестов прошлого десятилетия, что авторов хочется заподозрить в умышленной стилизации. И ведь наверняка безосновательно!

же не блещут. Кто-то с нами сразу ссорится, кто-то наоборот готов разбиться ради нас в лепешку... Почему? С какой стати? Загадка.

Да и сюжет оставляет престранное впечатление: как будто для интересной истории был подготовлен уже весь антураж и реквизит, расписаны роли, но в самый момент таинства что-то трагично оборвалось, и спектакль так и не смог начаться.

Падёж лягушек

Игра по самое горло полна набившими синяки стереотипами: авиакатастрофа, амнезия; и даже вся окружающая экзотика...

В остальном Paradise очень напоминает бюджетные продукты Adventure Company. Бедные пейзажи, размазанные текстуры, минималистичные задники. Конечно, графике нельзя отказать в известном стиле, но от визуального совершенства «Сибири» здесь не осталось и следа. То есть разум может понять, что мутные и расплывчатые картинки должны бы передавать марево раскаленного африканского воздуха, но наблюдать это зрительным органом неприятно. Будучи остановленная в скриншотах — особенно скриншотах небольшого размера — графика приобретает некое благородство поблекших книжных иллюстраций, и многие цветовые решения можно даже назвать удачными, но на экране монитора все эти бедные размазанные локации смотрятся просто убого. Да и похоронное разрешение в 800x600 точек тоже не способствует хорошему настроению.

Мало того, помимо стандартной 2D-графики, в игре время от времени просыпается трехмерный режим. Вот только на скриншотах его не ищите: там картинка уже совсем за гранью добра и зла, и его вопиющую бездарность не может скрыть даже обильная маскировка серой мглой (мол, ночь на дворе).

Юрьев день

Загадки представляют собой удивительное сочетание суровой сложности и беспомощной





3 Будущие антропологи, изучая нашу культуру, будут твердо уверены, что все мы живем на деревьях и гуляем по протянутым среди стволов аллеям.

4 Как известно, «Ночной дозор» Рембрандта живописует вовсе даже не темное время суток, а яркий полдень, но от длительного неправильного хранения (см. копоть) полотно значительно померкло. Надо полагать, что этот «Портрет Тарантаса в юности» хранился где-то неподалеку. Слова «днем с огнем» наполняются новым смыслом.

некорректности. Местные игромеханизмы вообще презирают логику, это становится ясно уже с самого начала (загадка в бане — мрак кромешный!) и полностью подрывает интерес к предмету. Предугадать, что и как произойдет, мы не можем, попытки поймать ход мысли разработчиков остаются бесплодными. И наоборот: неспособность Paradise расшевелить игрока даже шокирует. Нетрудно понять, почему: в какой-то момент сценаристы подсовывают нам рецепт зелья, в котором приведен такой порядок действий, повторить который мы не можем чисто технически. Позже выясняется, что даже наши несмелые эксперименты дают нужный результат, хотя вроде бы и не должны. Если игра сама так относится к собственной логике, то как же быть нам?

Венчает весь этот ужас необходимость время от времени топтать совершенно произвольно разбросанные триггеры, о возможности которых нас никто не предупреждает. Чтобы наступило некое X, мы должны прибыть в место Y, где мы уже были раньше, и где за это время ничего не могло измениться — и не изменилось.

Paradise выполняет игровые функции с большим трудом, неохотно. Вот наступает первая игровая ночь, и нам передают управление леопардом, который мечется по страшному (в эстетическом смысле) трехмерному саду. Крохотная локация исследуется моментально, но... что от нас требуется? Можно строить догадки и пытаться сделать незнамо что хоть до второго пришествия, но вот мы сдаемся, кричим: «Да ну ее в пень!», жмем Esc... «Желаете прервать «Ночь леопарда» и продолжить приключение?» — невинно вопрошает меню. Немая сцена.

Уже до выхода игры было известно, что сиквела не будет. И правда, тут требуется не продолжение, а полномасштабный ремастеринг, желательно с нуля.

Devil ex machina

Хуже того, у Paradise масса таких проблем, с коими современные продукты не должны бы встречаться вовсе. Например: когда курсор натыкается на активную точку, он меняет свои очертания, но с заметным опозданием — за это время вы обычно успеваете унести его на противоположную сторону экрана, — а он вдруг начинает отчаянно трепетать и подавать дымовые сигналы. То есть теперь нам не просто приходится ощупывать курсором весь экран, но и делать это о-о-очень ме-е-едленно.

Энн Смит тоже прокладывает себе путь с заметным трудом. Множество мышекликов уходит в «молоко»: героиня не способна сообразить, как добраться туда, куда мы ее посылаем, и нас игнорирует. Приходится повторяться, пока девица наконец не соизволит повиноваться. Уткнуться в край экрана, промахнувшись мимо триггера, запускающего следующий экран? Мы сбились с пути, и вот теперь топчемся на крохотном пятачке, пытаясь, наконец, воткнуть барышню в триггер. А еще бывает, что наша милая отправляется в сторону, прямо противоположную нашему клику. Очень, знаете ли, способствует погружению — в пучину депрессии.

У инвентаря свои проблемы, он то и дело отказывает нам в доступе к определенному предмету и не признается почему. Понимание, в чем суть конфликта, в конце концов приходит, но... Удивительно встретить подобные причуды у коммерческой игры, тем более под патронажем очень уважаемого имени Бенуа Сокаля. Paradise Racing Club.

АШОТ.АХВЕРДЯН

CREDITS

режиссер	Бенуа Сокаль (Benoit Sokal)
продюсер	Оливье Фонтеней (Olivier Fontenay)
ведущий художник	Флорент Бори (Florent Bory)
ведущий программист	Ян Планкуель (Yann Plancqueel)



Джон Блейд приходит и уходит

Решение Левелорда (Ричард здесь кем-то вроде второго креативного сопродюсера) и Ritual Entertainment делать SiN-сериал на самом деле куда умнее, чем кажется на первый взгляд. Ведь SiN по определению — воплощение чудовищной безвкусицы во всем, кроме дизайна отдельных уровней.

SIN EPISODES: EMERGENCE

жанр	Эпизодический шутер
платформа	PC (Windows 2K/XP)
разработка	Ritual Entertainment (www.ritual.com)
издание	Valve Software (www.valvesoftware.com)
локализация	«Бука» (www.buka.ru)
издание в России	«Бука» (www.buka.ru)
дата релиза	9 мая 2006 г.
железо	Pentium 4 2000+, 512 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, 3 Гбайт на жестком диске

www.sinepisodes.com

Его ролики — слабо завуалированное порно (вульгарнее Элексис, разве что, только Шэрон Стоун), его действие — смесь грубейших шуток и выстрелов в голову. В SiN играют ради хедшотов, ибо ни один разработчик после Ritual не осмелился настолько художественно отобразить разлетающуюся черепную коробку противника. Никаких других находок в геймплее нет и быть не может. Причем в больших дозах все это невыносимо. В 98-м году атака низкопробностью провалилась не потому, что SiN, как говорят в кинобизнесе, «открывался» против Half-Life. Просто к третьему уровню от хедшотов смертельно устаешь, а Элексис все равно показывают только в самом начале и в самом конце. SiN, как и порнографические комиксы журнала Heavy Metal, — сугубо малая форма.

Пятисотпроцентный шутер

Emergence, первый выпуск SiN Episodes, построен совсем иначе, нежели Half-Life 2: Episode One. Мотивы разработчиков были совершенно иными. Ни о каком желании привлечь внимание публики к сквозному сюжету сериала, запустить «долгоиграющее» повествование, в котором мир, героев и их взаимоотношения можно исследовать тщательнее, чем в одиночной игре, речи тут не идет. У «пилота» SiN Episodes всего одна задача: ошеломить пользователя, не гнушаясь никакими средствами, и успеть благополучно кончиться, пока игрок не пришел в себя. Как бы мне хотелось сказать, что





Emergence с ней справляется мастерски!

О'кей, прежде всего давайте вспомним рассуждения Ritual о том, что Emergence должен «производить впечатление полноценной игры — только сильно концентрированной». Это правильный ход мыслей. За секунду в SiN Episodes должно происходить больше, чем в других шутерах за час. Каждый уровень должен быть эпическим и последним. И так далее. А что же получилось на самом деле? Увы, Emergence производит впечатление не полноценной игры, а лишь первых четырех уровней не очень хорошего, сделанного второпях FPS. Коими, собственно, и является.

Дизайн SiN за восемь лет совершенно не изменился: в наше время такое количество прямых углов решительно во всем (в домах, в автомобилях, в строительном оборудовании и даже в трубопроводах) просто пугает. Всюду острые грани — в Emergence боишься порезаться. Мы привыкли к плавным, округлым формам, к талантливо освещенным картам, напоенным новейшими визуальными эффектами. SiN предлагает нам то же, что и в 1998 году: ровно залитые светом уровни из обувных коробок. И то, что все это сделано на движке Source и выглядит как гавань из Half-Life 2, вызывает сильнейший когнитивный (и темпоральный!) диссонанс. Нет, некоторых людей просто нельзя допускать до современных технологий.

Мало того, что уровни выглядят сомнительно (хотя рука Левелорда чувствуется: кое-где обувные коробки нагромождены талантливо), на них еще и не происходит ничего особенного! Много, очень много хедшотов. Нагромождения взрывоопасной дряни, результирующие в одного-двух уничтоженных огнем человечков, и позорно, точно проколотый воздушный шарик, вихляющийся под потолком баллон с пропаном. Редкие (общим числом два) аттракционы: поединок с угловатым погрузочным манипулятором и рейс в наклоняющемся набок контейнере, во время которого приходится отбиваться от врагов на джетпаках. Поездка на автомобиле с умной, чистой Джессикой Кэннон за рулем настолько короткая, что даже не начинает напоминать аркадную вставку, на высокое звание которой претендует. Бой в лифтах и бой на крыше. Все. Ждите следующей серии.

По высокоморальным соображениям мы не сможем опубликовать картинку «Элексис почти без купальника». **Как вам не стыдно, мисс Синклер!**

1 Рыжеволосая Джессика — воплощение компактной игрогероини двухтысячных. На фоне колышущейся, как желе, Элексис из девяностых она положительно выигрывает.

2 Сюжетные повороты в Emergence, как правило, состоят из таскания несчастной Джессики за шкирку. Впрочем, с девушками в сериалах всегда так.

Вдыхай

Из интересного можно отметить разве что газообразное состояние аптечек. Живой наногаз содержится в капсулах, которые можно как загружать в настенные, — привет Half-Life — аппараты (старую капсулу надо выкинуть из аппарата, нажав специальную кнопку), так и просто расстреливать. Разница в том, что из аппаратов газ распыляется экономно и





3 **С появлением дробовика headshot становится не праздником, но обыденностью. А поводов переключиться обратно на пистолет так мало!**

4 **Для людей в тяжелых доспехах герои Emergence подозрительно хорошо горят.**

медленно, как дезодорант из баллончика, а при расстреле капсулы — быстро и расточительно. Возможность восстановить лайфбар одним нажатием на спусковой крючок многого стоит в такой быстрой игре, как SiN.

А игра очень быстрая. Враги проходят путь от снайперского выстрела до удара головой в переносицу меньше чем за секунду, и самое интересное в геймплее — использование в таких сложных боевых условиях фирменного квадратного пистолета, стреляющего очень медленно. Когда появляется дробовик, уже неинтересно.

Как не прикрывайся Идеалами Низкопробности, даже на этих четырех уровнях становится очевидным весьма неприятный факт: воруют. Тащат у HL2 (о, эти летающие красноглазые дроиды!), крадут у F.E.A.R. (враги в тяжелых доспехах, которых следует трудолюбиво осыпать пулями из автомата) и даже у Far Cry (присмотритесь к поведению мутантов). Причем поскольку ворует не кто-нибудь, а Ritual, эффект получается комический. Знаете этот старинный прием экшен-комедии: бегущий герой лихо преодолевает препятствия, проскакивает через обручи и перепрыгивает столы, а преследователи безуспешно пытаются повторить его действия? Здесь ровно то же самое. То, как плохо сделаны дроиды, высадка спецназа и поединки с летательными аппаратами в SiN, заставляет лишний раз вспомнить, насколько же хорошо, щедро, со вниманием к мельчайшим деталям была сделана Half-Life 2.

Жалко, что «пилоты» в КИ не проходят такого же жестокого отбора, как на телевидении. В противном случае мы бы слышали о SiN Episodes в последний раз.

Бездарные перестрелки с бронированным спецназом (узкий карниз на сороковом этаже небоскреба, на котором в ряд стоят укутанные в броню наемники) и вялые покушения на слоу-мо (рапид генерирует воздействие газа-мутагена) будят желание достать с полки прекрасный F.E.A.R. Ребята, если просто замедлить все действие, буллет-тайма не получится! С рапидом в FPS надо много и упорно работать. Хоть бы следы от пуль нарисовали, что ли...

Ну и мутанты. Когда первое из этих низеньких, тонконогих созданий «страшно убивает» двух ученых, проламывает стену лаборатории и с кошмарным ревом удаляется... Это нечеловечески глупо смотрится. Представляете себе хедкраба из HL2, со страшным ревом проламывающего стену лаборатории? И это не сознательная попытка пародии. Юмор в Emergence другой, он выражается в плакатиках на стенах («Осторожно, мутация!» — с изображением человечка с щупальцами), в верхувеновской рекламе и хулиганских звонках в пиццерию с телефонных терминалов. Какая в наше время может быть верхувеновская реклама? А телефонные терминалы?! Ну и сюжет — про инъекции мутагена всем действующим лицам, голографическую Элексис и коварного русского мафиози с якудзовскими татуировками, — смешон не то чтобы преднамеренно.

Сезон первый

Что у SiN Episodes заготовлено на будущее? В Emergence заявлена система автомати-

CREDITS

ведущий разработчик	Шон Кечерсайд (Shawn Ketcherside)
арт-директор	Роберт Эткинс (Robert Atkins)
ведущий программист	Кен Гарвард (Ken Harward)
сценарий	Шон Кечерсайд
дополнительный дизайн уровней	Levelord

ческой балансировки игры под игрока: если легко — добавят, если трудно — уберут. Но увидеть ее в действии так и не получилось: какой уровень сложности выбираешь, на том и бегаешь. Зато игра строит сложные графики прохождения, фиксирует, сколько времени ты прятался, сколько стрелял, сколько искал секреты, какие виды оружия использовал... Выглядит очень внушительно, но практической пользы никакой. По идее, в «пилоте» SiN должен собрать исчерпывающее досье на игрока, а во второй серии — сокрушительно использовать эти данные. Кто знает, может, и правда использует.

Нарезка в финале недвусмысленно предполагает действие на улицах Фрипорта в стиле «мутанты из Far Cry встречают пехотинцев из F.E.A.R.» и дальнейшее развитие душераздирающего любовного треугольника «Джон Блейд — хорошенькая Джессика Кэннон — преступная кокаинистка Элексис». Допустим, что Emergence — всего лишь открывающий эпизод и настоящего SiN мы вкусить не успели... Но на последнем уровне что-то проскакивает. У этой игры только одна сильная сторона — скорость. Действие непрерывно убыстряется с первой минуты и до последней. Когда, используя только пистолет, дробовик и штурмовую винтовку (в прицельном режиме становящуюся снайперской), за тридцать секунд в замкнутом пространстве изничтожаешь постоянно пополняющуюся армию дроидов, наемников и бронированных спецназовцев, это почти хорошо.

Сюжет про инъекции мутагена всем действующим лицам, голографическую Элексис и коварного русского мафиози с якудзовскими татуировками просто смешон.

А главный вопрос такой: не сбавит ли Ritual во втором эпизоде обороты, не обнулит ли счетчик, не начнет ли все сначала? Тогда и следующий эпизод не произведет никакого впечатления, и сериал можно будет считать успешно закрытым. Но если скорость действия будет нарастать и дальше, включится вся автонастройка (пока что враги умеют только вылетать из-за углов с одновременным выстрелом из шотгана, игнорируя уровень сложности и мастерство игрока), да еще подгонят размах событий и хоть какие-нибудь оригинальные идеи... Тогда к эпизоду восьмому может получиться что-нибудь путное. А пока скажем: SiN Episodes: Emergence можно было и не делать.

ФРАГ.СИБИРСКИЙ

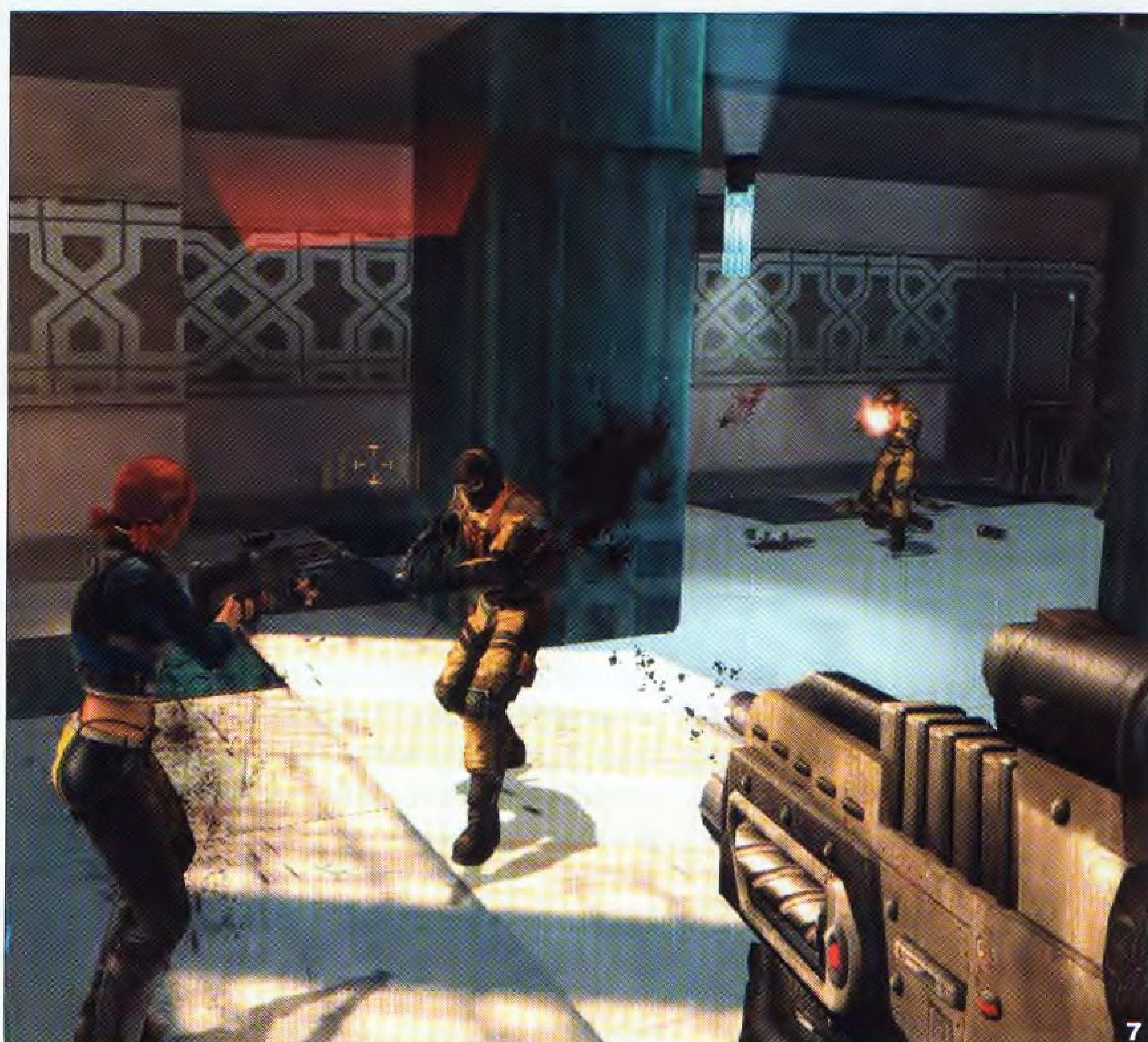
5 Когда мутный, крушащий ящики и убивающийся без всякого напряжения босс появляется впервые, ты его любишь. А когда он, в точно таком же окружении, предстает перед тобой во второй раз — уже терпишь...

6 ...но когда в нарезке из следующих эпизодов ты видишь улицу, забитую такими боссами!..

7 Вот этот уровень делал Ричард Грей. Совершенно точно. Очень красивый.


5


6


7

Пеналы для слона



ДМИТРИЙ.ЛАПТЕВ

Несмотря на спокойное, если не сказать, застойное положение дел в субиндустрии жестких дисков, актуальность приобретения железного Плюшкина все так же высока. Где еще складировать музыку, фильмы, игры и прочую контрафактную продукцию, совершенно случайно скачанную вами с помощью вдруг подешевевшего ADSL-соединения?

20 гигабайт спустя

Что ни говори, а те времена, когда плотность упаковки данных на жестких дисках росла если не по дням, то по месяцам, давно прошли. Когда в 1999 году на смену гигабайтным моделям пришли сразу 4-гигабайтные, радости моего куратора в политехническом университете не было предела: «Да в него же слона можно положить!» Ах, Никанор Иванович, ну до чего же вы были наивны! Появившиеся в последующие годы модели на 8, 10, 20 Гбайт, как ни странно, успевали набиться разным зверьем «под завязку» гораздо быстрее, чем некогда 1 Гбайт. Поэтому всякое обновление компьютера обычно предусматривало и наращивание дисковой памяти. И не просто добавление второго диска, настоятельно рекомендовалась именно замена винчестера! Оправданная по всем пунктам — и тем, что скорость загрузки Windows и программ увеличивалась, и тем, что шуметь и греться новые диски имели обыкновение ощутимо меньше старых. В те далекие времена уровень шума от компьютера опреде-

лялся — сейчас в это уже трудно поверить — громкостью работы винчестера в режиме поиска! Характерный стрекот особо голосистых экземпляров доносился из соседней комнаты из-под закрытых дверей, если пользователь запускал модную тогда процедуру дефрагментации.

Но время шло, повышение плотности записи постепенно перестало означать сокращение времени поиска. Поскольку определяющим задержку стало не расстояние, на которое перемещается магнитная головка при переходе с одной дорожки на другую, а время позиционирования на дорожке — то есть улавливания сигнала от магнитной поверхности, становящегося все более слабым. Именно по этой причине дальнейшее уплотнение и рост обьемов отдельно взятого диска замедлился. Что, впрочем, на сегодняшний день совершенно не огорчает — 500 Гбайт, доступные «одним куском», — это очень неплохой обьем для настольного компьютера. А наличие 4–6 разьемов Serial ATA на материнских платах, включая и самые недорогие, с возможностью обьединения дисков в RAID-массив, открывают возможности для организации хранилища заведомо избыточной для любого домашнего хозяйства.

Частота вращения дисков, повышение которой представляется вторым очевидным фактором увеличения линейной скорости чтения и поиска в пределах одной дорожки, и вовсе осталось неизменной. Вернее, некогда популярные «бюджетники» с частотой 5400 об/мин окончательно уступили позиции моделям на 7200 об/мин, но дальнейшего роста (до 10 и 15 тыс. оборотов в минуту) скоростей вращения в сегменте «настольных» винчестеров так и не произошло. Не считая единственной линейки Raptor от Western Digital, скорее играющей роль чисто имиджевую.

В деле снижения шума прогресс также достиг своего обьективного плато два или три года назад. Пример компании Seagate, выпустившей знаменитую модель Barracuda ATAIV, оказался настолько заразительным, а тяга пользователей к компьютерам, не привлекающим к себе слышимого внимания, столь явной, что инженеры всех уцелевших на тот момент «винчестерных» компаний, засели за учебники акустики и механики. И сегодня мы с удовольствием пожинаем плоды их труда.

Но, увы, как любая механическая система, работоспособность которой зависит от допусков и погрешностей в изготовлении деталей (подшипников, самих дисков) в процессе усложнения винчестеров не обошлось и без побочных явлений. Адаптивные подсистемы, следящие за правильным позиционированием головок на магнитной поверхности, имеют довольно узкий рабочий диапазон и при наложении разных отрицательных факторов могут «сорваться». Скажем, винчестер, систематически подвергаемый перегреву, может в один неприятный день просто отказаться «видеть» собственное содержимое. Как следствие, современные диски требуют качественного блока питания с запасом мощности, тугих новых разьемов, жесткой стабильной установки в корпусе, не допускающей вибрации. Шлейфы, разумеется, не должны находиться в натянутом состоянии, да и вентиляцию жестких дисков никто еще не отменял. Наконец, замечено, — у ряда новых моделей во влажном/загрязненном воздухе окисляются контакты платы, что приводит к сбоям. Слышите, окисляются! Мы вас предупреждали.

Как мы тестировали

В основу тестового стенда была положена материнская плата Asus A8N-Sli Premium на чипсете nForce4 SLI, процессор Athlon 64 3200+, память 2 х 512 Мбайт DDR400 Samsung, видеокарта PCI-E 128 Мбайт GeForce 6600GT и винчестер WD 1600JS (160 Гбайт, 7200 об/мин, 8 Мбайт, SATA 2.0). Богатство упаковано в корпус Xaser III Super Tower V1000 с БП Power Man 420 Ватт, в нем же фиксировались и подопытные диски — самым тщательным и жестким образом.

В качестве подопытной ОС мы продолжаем использовать Windows XP Professional SP2, а измерительным прибором на этот раз послужила утилита HD Tune 2.5. Очень рекомендуем! Дополнительно замерялась скорость копирования музыкального архива в 3,4 Гбайт и фильмов — 44,8 Гбайт. Винчестеры подключались следующим образом: поддерживающие Serial ATA — к разьему Serial ATA 2.0 системной платы, имеющие IDE-выход — к свободному ATA133-порту в роли единственного мастер-диска.

	Скорость чтения, Мбайт/с			Температура после 30 мин активной работы, градусов	Среднее время доступа, чтение, мс	Скорость обмена между носителем и контроллером, Мбайт/с	Копирование 44,8 Гбайт MPEG4, мин	Копирование 3,4 Гбайт. MP3, мин
	средняя	максимальная	минимальная					
Samsung HD160JJ	47,8	59,4	30,7	36	11,4	93,6	18:42	1:46
Maxtor MX6L200P0	51,4	62,5	32,8	40	14	81,4	18:38	1:55
Seagate ST31200827AS	46,1	56,9	28,4	35	11,6	103,9	18:30	2:01
Seagate ST3120814A	45,3	57,4	29,3	33	13,8	101,2	18:38	2:03
Seagate ST3500641AS	47,3	61,1	31,3	47	14	105,6	18:21	1:56

Samsung HD160JJ

Винчестеры марки Samsung постепенно завоевывают все большую популярность у пользователей. На фоне марок-«старожилов» рынка жестких дисков они уже практически не уступают в скорости, тогда как с шумностью и нагревом дела обстоят даже несколько лучше. Что касается статистики качества, то и она, по крайней мере, не огорчает. Естественно, на полноту охвата и истину в первой инстанции мы претендовать не можем, но есть сведения, что за последние полгода «по гарантии» возвращают чаще всего приводы от Maxtor, Seagate, Western Digital, а уж в последнюю очередь — Samsung. На привод Samsung HD160JJ корейцы дают фирменную гарантию 3 года и обещают, что модель будет безотказно работать в течение 500 тыс. часов.

Итак, среднее время доступа, заявленное разработчиком как 8,9 мс, на практике оказалось равным 11,4 мс. Документированная скорость обмена между носителем и контроллером — до 105 Мбайт/с, а на деле — всего 93,6 Мбайт/с. Привод показывает приличную среднюю скорость записи в 47,8 Мбайт/с и скорость копирования файлов на уровне чуть выше среднего в нашем тесте. В спокойном состоянии, равно как и в режиме активного поиска, Samsung HD160JJ лишь тихо шелестит и чуть нагревается, за что мы с благодарностью накидываем дополнительные баллы к финальной оценке. Также радует весьма привлекательная стоимость в пересчете на 1 Гбайт. Конечно же, мы в курсе, что из-за хитрых маркетинговых ухищрений (подсчет обьема в десятичной системе счисления) реальный обьем винчестера всегда оказывается меньше указанного, но это касается абсолютно всех дисков. Что ж, в который уже раз резюмируем — если вы хотите иметь недорогой малошумный винчестер, обратите внимание на модели Samsung.

емкость	160 Гбайт
интерфейс	Serial ATA II
частота вращения	7200 об/мин
обьем буфера	8 Мбайт
поддержка NCQ	Да
максимальная шумность	28 дБА
цена	$65

Maxtor MX6L200P0

Перед нами представитель серии Diamond Max 10 от компании Maxtor. Серия включает жесткие диски двух типов: оборудованные кэш-буфером 8 Мбайт емкости 80, 120 160, 200, 250 и 300 Гбайт, и винчестеры с 16-мегабайтным буфером — в версиях объемом 250, 300, 400 и 500 Гбайт.

К сожалению, к нашему столу попал лишь 200-гигабайтный винчестер из младшей серии, да и тот с формально устаревшим интерфейсом Ultra ATA/133. Но все к лучшему: теперь у нас будет возможность наглядно показать, что и в такой конфигурации производительность винчестера никак нельзя назвать провальной. Да, не рекорд, но результаты вполне удовлетворительны. Диск греется столь же умеренно, но шумит сильнее, чем Samsung HD160JJ. Использование гидродинамических подшипников (Fluid Dynamic Bearing, FBR) должно способствовать понижению уровня шума. Но реально слышимые щелчки и посвистывания на фоне работы того же диска от Samsung не очень впечатляют.

Зато время наработки на отказ внушает оптимизм — 1 млн. часов, что в 2 раза лучше, чем у Samsung HD160JJ. И, как нетрудно догадаться, в связи с использованием вытесняемого грубой административной силой интерфейса IDE, цена за гигабайт оказалась на самой нижней границе среди участников нашего обзора.

емкость	200 Гбайт
интерфейс	Ultra ATA/133
частота вращения	7200 об/мин
объем буфера	8 Мбайт
поддержка NCQ	Нет
максимальная шумность	32 дБА
цена	$73

Seagate ST31200827AS

Нельзя сказать, что Seagate ST31200827AS — новый винчестер, со дня его выпуска прошел уже год с хвостиком, но в прайс-листах модель все еще частенько встречается. Время выработки его рабочего ресурса — 500 тысяч часов, фирменная гарантия — 5 лет (хотя, увы, урезаемая нередко розницей). Все в лучших традициях... Samsung. Хотя, может, наоборот, это Samsung постепенно перенимает маркетинговые ходы грандов винчестеростроения? Да, скорее всего, именно так!

Среднее время доступа нашего подопечного — 11,6 мс, что очевидно хуже заявленных 8,5 мс, зато показатель «внутренней скорости передачи данных» составил 103,9 Мбайт/с — весьма убедительная цифра, не так ли? При относительно равных характеристиках с моделью от Samsung, привод ST31200827AS лучше работает с файлами больших размеров, однако уступает «корейцу» в копировании большого числа мелких. Печаль одна: цена за 1 Гбайт получилась беспардонно высокой — нехорошо и для столь пожилого диска труднообъяснимо.

емкость	120 Гбайт
интерфейс	Serial ATA 1.0
частота вращения	7200 об/мин
объем буфера	8 Мбайт
поддержка NCQ	Да
максимальная шумность	25 дБА
цена	$73

Seagate ST3120814A

Перед нами винчестер из последней линейки Seagate (серия 7200.9) с поддержкой IDE-интерфейса. Данная модель поставляется с 8 Мбайт кэш-памяти, но в линейке есть диск аналогичного объема с буфером в 2 Мбайт — ST3120213A. Наконец, если кого-то интересует разновидность диска с интерфейсом SATA, то его маркировка — ST3120813AS. Наш выбор модели объясняется просто: хотелось, чтобы в тестах поучаствовала хотя бы еще одна IDE-модель.

Seagate ST3120814A, по субъективным ощущениям, самый тихий из винчестеров нашего сегодняшнего сбора. Шелестит едва-едва и при этом почти не греется. Скоростные характеристики немногим ниже, чем у Seagate ST31200827AS: возможно, это связано с чехардой со временем доступа. Какой именно? Сейчас объясним. По нашим тестам получилось, что первые 80% поверхности винчестер читает очень шустро (задерживаясь в поиске меньше чем на 8 мс), а оставшиеся 20% повергают его в удивительную задумчивость (40 мс). М-да! Это не новость, у дисков-конкурентов замедление тоже происходит, но задержка не превышает 25 мс ни при каких обстоятельствах. По цене гигабайта данный жесткий диск уступает экземпляру Samsung HD160JJ, который имеет более стабильные и в целом выигрышные характеристики. Констатируем: модель получилась не ахти, хотя, по сравнению с шумными винчестерами из серии 7200.8, прогресс налицо.

емкость	120 Гбайт
интерфейс	Ultra ATA/133
частота вращения	7200 об/мин
объем буфера	8 Мбайт
поддержка NCQ	Нет
максимальная шумность	25 дБА
цена	$60

Seagate ST3500641AS

Итак, это первый винчестер объемом 500 Гбайт в истории Seagate, набранный четырьмя пластинами. Ближайший конкурент — Hitachi DeskStar 7K500 имеет 5 пластин. Привод, естественно, вобрал в себя все достижения в области дискового строительства: кэш объемом 16 Мбайт, поддержку Serial ATA II и организацию внутренней очереди команд Native Command Queuing (NCQ).

Многие поверхностные коллеги («Стыд! Срам!» — крики из зала) записали серию 7200.9 в список относительно неудачных изобретений компании Seagate. Действительно, у флагмана серии 7200.9 плотность записи на пластину (125 Гбайт) ниже, чем у 7200.8 (133 Гбайт). Но Seagate сделала шаг назад не иначе как для повышения надежности. Впрочем, новые накопители также стали поступать в ремонт, но из-за того, что корпус дисков оказался слишком тонкостенным. В дешевых корпусах неизбежны перекосы дисковых отсеков, поэтому, закрутив привычной рукой четыре винтика, вы можете повредить накопитель или входящие в его состав механические элементы. Здесь мы не можем (пользуясь случаем!) не похвалить конструкторов нашего высотно-башенного Xaser III, имеющего фирменные пластмассовые салазки и не требующего ввинчивания упомянутых метизов.

По нашим тестам, вопреки снижению плотности, новые диски оказались шустрее прежних. А вот цена не порадовала, если кто-то надеялся, что для дисков повышенной емкости действует некий оптовый фактор, то делал он это зря. Ситуация напоминает ценообразование в области модулей оперативной памяти, за возможность набрать больший объем меньшим количеством модулей (дисков) производители предусмотрели наценку.

Продолжение следует.

емкость	500 Гбайт
интерфейс	Serial ATA II
частота вращения	7200 об/мин
объем буфера	16 Мбайт
поддержка NCQ	Да
максимальная шумность	Нет данных
цена	$300

СПАСИБО!

Редакция журнала Game.Exe благодарит компанию Техноком (www.texnocom.ru) за предоставление винчестеров для обзора.



1 Десять с плюсом

Компания E-TEN, известная такими моделями коммуникаторов, как G500 и M600, объявила о выпуске обновленной версии последней модели, получившей, соответственно, название E-TEN M600+. Улучшения заметны прежде всего в памяти (теперь 256 Мбайт), камере (2-мегапиксельная, с разрешением 1600x1200) и в модуле беспроводной связи Bluetooth (версия 2.0). Прочие характеристики практически не изменились. Оригинальный M600 уже получил признание пользователей как удобное средство приобщения к IP-телефонии (через Skype и тому подобные сервисы). И это не удивительно: компактные размеры, мощный процессор и Wi-Fi 802.11b — исключительно правильное сочетание характеристик.

2 Престижный медиацентр

Компания Prestigio — один из наиболее динамично развивающихся международных производителей высокотехнологичной продукции (а учитывая белорусское происхождение марки, — первый на территории СНГ) выпустила прелюбопытный аппарат. Точнее, целую линейку в категории Digital Media Center — компьютеров с ярко выраженными функциями «домашнего кинотеатра», работающих под управлением Microsoft XP Media Center Edition 2005. Модели различаются габаритами корпуса, функциональностью и процессорами (две компактные модели Adelante выполнены на Athlon 64, а более крупная Ermitage — на Pentium 4). Вот, например, официальные характеристики «средней» модели — Adelante 564

- Форм-фактор бытовой электроники, предназначен для установки в гостиной.
- Процессор AMD Athlon 64 3200+, память 512 Мбайт и жесткий диск 250 Гбайт.
- Просмотр и запись ТВ с использованием функции TimeShift.
- Поддержка технологии Nvidia PureVideo для улучшенного воспроизведения видео высокой четкости (HD) и качественного полноэкранного масштабирования видео.
- Прослушивание и запись FM-радио.
- Воспроизведение и запись аудио- и видеоконтента на CD/DVD+/-RW-приводе и винчестере, в том числе запись «с эфира» на DVD или жесткий диск.
- Многоцелевой дисплей, на который выводится вся информация о текущем системном режиме, процессах и т.д.
- Прямое подключение системы домашнего кинотеатра при помощи цифрового (S/PDIF) аудиовыхода (многоканальный звук 7.1).
- Поддержка LAN и беспроводное сетевое подключение через Wi-Fi.
- Пульт ДУ для всех функций и беспроводная клавиатура с джойстиком.
- OSD-меню на русском языке.
- Универсальный карт-ридер.
- Разъемы для подключения большинства мультимедийных устройств.
- Возможность установки двух жестких дисков и объединения их в RAID-массив уровней 0, 1 или JBOD (объединение дисков разной емкости в единое устройство без потери емкости).

Как и подобает любому устройству бытового назначения, гарантируется низкий уровень шума и тепловыделения. А вот официальные цены привлекательными не назовешь: от $1170 без НДС.

3 64 x 4

Что общего между компаниями NVIDIA, AMD и неким игровым еженедельником Game.EXE? Как минимум, то, что для всех троих лето оказалось подходящей порой для экстенсивного развития «формата»! Об инициативе NVIDIA мы рассказывали выше. Наши 64-страничные тетрадки с периодичностью 4 номера в месяц (надеемся!) уже начали заполнять свободное место на ваших книжных полках. Что касается AMD, то на прошедшем в начале июня AMD Analyst Day эта компания, известная своим пристальным вниманием к игровому сегменту, пообещала в самом скором времени предоставить в наше распоряжение... четырехъядерные платформы на базе семейства Athlon 64!

О досрочном выпуске процессора с четырьмя ядрами речи, впрочем, не идет (дождитесь 2007 года), а инновационное у новой платформы, вообще-то, лишь позиционирование. Лежащая в основе новой потребительской платформы двухпроцессорная материнская плата (позволяю-



щая установить даже пару двухъядерных процессоров) испокон веков является типичным оснащением серверов и рабочих станций. Поддержка серверной шины Hyper-Transport, имеющаяся у всех процессоров компании вплоть до самых дешевых моделей Sempron, упрощает организацию многопроцессорных конфигураций, поэтому ничего сверхъестественного в таком решении нет.

Вопрос лишь в том, насколько четыре ядра нужны сейчас, когда и двухъядерные процессоры еще только начали раскрывать свой потенциал в играх. Как ожидается, с завершением формирования у программистов «многопоточного» мышления дальнейшее дробление на потоки не составит труда, и, соответственно, возрастет эффект от увеличения количества ядер. А мощность одного ядра уже не будет влиять на качество игрового процесса (иными словами, ни реалистичную физику, ни премудрый ИИ ему все равно не осилить).

Резюме: AMD не первый год тесно сотрудничает с разработчиками игр, и если вместе с новой платформой появится нечто столь же (но по-своему!) привлекательное, как FarCry, сопровождавший в свое время выход Athlon 64, успех вполне возможен.

4 Противоречий нет. Почти

Времена, когда ЖК-мониторы с диагональю свыше 19 дюймов рассматривались в качестве возможной покупки лишь дизайнерами да чертежниками, остались в далеком прошлом.

Сейчас разработчики 20-дюймовых панелей не только предлагают высокое разрешение, замечательную цветопередачу и прочие, важные для профессионалов в области графики, характеристики, но и вовсю завлекают нас минимальным временем отклика пикселей.

Прежде это самое «время отклика» никогда не было сильной стороной таких мониторов. Да, оно было неплохим, а у моделей с поддержкой технологии Overdrive — почти идеальным, однако до совершенства, достигнутого на 17- и 19-дюймовых моделях, было еще далеко.

Компания Acer уже очень давно производит относительно недорогие 20-дюймовые модели на S-IPS и S-PVA матрицах, а благодаря модели Acer AL2051W ряд пополняется еще одним широкоформатным дисплеем с высокой скоростью реакции пикселей (6–8 мс), собираемым на основе TN+Film матрицы. Как известно, помимо высокой скорости реакции, такие матрицы выгодно отличаются и стоимостью. Соответственно, ценовой порог для желающих приобрести монитор с разрешением 1680x1050 может стать существенно ниже. Увы, отрицательные свойства TN+Film прослеживаются в характеристиках даже сейчас: яркость (300 Кд/м2) и контрастность (800:1) не дотягивают до высот, достигнутых другими технологиями.

5 SLI в квадрате

Компания NVIDIA официально объявила о выходе новой флагманской модели — «самой быстрой графической карты в мире», как утверждается в пресс-релизе. Благодаря двум графическим процессорам (7900 GTX), объединенным в режим SLI, новинка получает предсказуемое превосходство над лучшими однопроцессорными конкурентами. Идея такой карты уже была презентована на CeBIT 2006, и неудивительно, что на Computex 2006 она получила «железное» воплощение и официальное имя — GeForce 7950 GX2.

Характеристики впечатляют: 48 пиксельных и 16 вершинных конвейеров, полоса пропускания шины памяти — 76.8 Гбайт/с, скорость заполнения сцены — 24 млрд текстурных элементов в секунду. Графические процессоры обслуживает 1 Гбайт памяти GDDR3 и два выхода Dual-Link DVI с поддержкой максимального разрешения до 2560x1600 пикселей. Наиболее впечатляющая конструктивная деталь — двухуровневая печатная плата. Кстати, именно разводка элементов на двух самостоятельных платах позволила сделать ее относительно компактной (по сравнению с известным двухпроцессорным монстром от ASUS).

А для тех, кому одной такой карты все равно будет недостаточно, NVIDIA приготовила обещанный приятный сюрприз: в компьютер можно установить две карты GeForce 7950 GX2! Если, конечно, ваша системная плата поддерживает такие эксперименты, а точнее — базируется на чипсете nForce 590 SLI. Как мы и предсказывали, компоненты для Quad SLI, первоначально доступные лишь для сборщиков элитных игровых компьютеров, со временем смогут получить все желающие. ■

/ Super Talent T800UX2GC4



Таланты и поклонники

Продукция калифорнийской компании Super Talent Technology совсем недавно появилась на российском рынке. Несмотря на обязывающее название, под этой маркой выходят как элитные, так и недорогие модули памяти.

К барьеру!

Для краткого знакомства с брендом мы взяли комплект из двух гигабайтных планок T800UX2GC4, наиболее прогрессивного на сегодня (если не выходить за рамки требований JEDEC) типа DDR2-800, специально подобранных для двухканальной конфигурации.

С двух сторон модули закрыты штампованными алюминиевыми радиаторами, окрашенными в ребристый цвет. На память нанесен логотип компании и стандартная наклейка с маркировкой. Все на месте.

Испытания прошли успешно: при разгоне стандартные тайминги 4-3-4-8 (для частоты 800 МГц) пришлось «ослабить» до 5-5-5-15, напряжение потребовалось поднять с 1,8 до 2 В, ну а результатом эксперимента стал подъем эффективной частоты до 1040 МГц!

Резюме

Сегодня мы воочию убедились, что память Super Talent едва ли уступает своим конкурентам в качестве продукции — даже если речь идет о прославленных Corsair и Patriot. Game.EXE рапортует: проверено, мин нет.

КОНСТАНТИН.ИВАНОВ

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

производитель	SuperTalent
сайт	www.supertalent.com
тип памяти	DDR2-800 PC6400
рабочая частота	800 МГц
емкость	2 модуля по 1 Гбайт
организация модуля	128 Мбит x 64
тайминги	4-3-4-8
поддержка работы в двухканальном режиме	Да
гарантия	Пожизненная
платформа	PC
цена	$390

/ Thermaltake Symphony External

Неоконченная симфония

Современный процессор с видеокартой способны выдавать свыше 220 ватт тепла, которые могли бы разогревать обед пользователя, если бы не низкая технологичность такого способа энергоотвода, — не в пример системам водяного охлаждения, поговорить о которых не прочь любой владелец разогнанной или просто теплообильной от природы конфигурации. Поговорим?

До мажор

Жидкостное охлаждение Symphony External от компании Thermaltake является самым большим устройством такого рода, конструкции массивнее мы не встречали. Внешне система напоминает акустическую стойку домашнего кинотеатра: находящийся внутри «колонки» радиатор охлаждают целых пять(!) 120-мм тихоходных вентилятора. Некоторые пользователи считают, что алюминий не лучший вариант материала для ультимативной системы охлаждения. На самом деле, упомянутый металл очень хорошо расстается с теплом, не окисляется, стоит гораздо дешевле, и, следовательно, отлично подходит для изготовления радиатора. Что касается меди — она, конечно, идеальна в качестве материала для теплообменников, устанавливаемых непосредственно на греющиеся компоненты, поскольку проще полируется, что обеспечивает наилучшие условия для выведения тепла. Именно такое сочетание из огромного алюминиевого радиатора и медного водоблока для процессора заложено в основу Thermaltake Symphony External.

Си минор

А как, спросите вы, обстоят дела с охлаждением видеокарты? А никак. Даже за $350 компания Thermaltake не приложила дополнительные ватерблоки для акселератора, хотя мощность системы по тестам позволяет отводить свыше 500 Вт тепла. В идеале потенциальному пользователю нужно быть не только обеспеченным материально, но и обладать определенной слесарной смекалкой, чтобы приспособить «по месту» водоблоки для видеокарты и, может быть, даже чипсет и/или БП. А заодно смастерить регулятор оборотов вентиляторов: система-то получилась шумная, а в случае полного отключения «пропеллеров», не такая уж эффективная. Две помпы, перекачивающие 90 литров в час, только на первый взгляд солидное подспорье — когда объем жидкости невелик, скорость циркуляции не имеет принципиального значения. Вот и получается, что если сравнивать «Симфонию» с идеологически близкой моделью Reserator 1+ от Zalman ($280), налицо общий проигрыш изделия Thermaltake.

КОНСТАНТИН.ИВАНОВ

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

производитель	Thermaltake
сайт	www.thermaltake.ru
материал радиатора	Алюминий
материал ватерблока	Медь
совместимость с процессорными разъемами	478 / 754 / 775 / 939 / 940 / AM2
количество вентиляторов	5
скорость вращения вентиляторов	1400 об/мин
производительность помпы	90 л/час
габариты	150 x 1100 x 105 мм
вес	14 кг
цена	$350

/ Medusa 5.1 ProGamer Edition

Аудио-допинг

Чтобы получить звук качества, близкого к идеалу, нужно либо потратиться на полноразмерную систему с ценником свыше $1000, либо приобрести наушники ценой от $100. Парадокс, но пропорции именно таковы. Несмотря на скромный диаметр мембраны, «головные телефоны», даже весьма недорогие, оказываются способны порадовать слушателя звукорядом вкусным и сочным, в то время как дорогие и громоздкие «напольники», случается, разочаровывают, либо оказываются дееспособными лишь в определенном строго очерченном круге задач. Скажем, кино озвучат превосходно, а музыку так, на «троечку».



5 плюс 1

Небезынтересный факт: рассматриваемые нами сегодня наушники запретила к применению на соревнованиях «Профессиональная Лига Киберспортсменов» (CPL). Стоп, не надо делать поспешных выводов о низком качестве изделия! Напротив, табу вызвано тем, что использование Medusa 5.1 ProGamer, по мнению компетентного жюри, обеспечивает преимущество перед соперниками за счет четкой объемной звуковой панорамы! Причина такого неординарного явления состоит в том, что наушники честно воспроизводят 5.1-канальный звук, подключаясь тремя соответствующими 3,5-мм штекерами к звуковой карте. Четвертый разъем служит для подключения микрофона, а шнур USB соединяет наушники с ПК в поисках энергетической подпитки. Впрочем, у компании Speed-Link есть и более скромный вариант наушников, довольствующийся только USB-подключением, но отсутствие в акустической цепочке звуковой карты чревато снижением качества обработки алгоритмов объемного звука (EAX) и дополнительной нагрузкой на процессор.

Таким образом, Medusa 5.1 ProGamer по всем признакам принадлежит к топовому классу игровых наушников.

О чем поют медузы

Наушники исполнены на славу и выглядят вполне добротно. Классический черный цвет корпуса и серебристая сетка, кожа (пусть и не натуральная) — в отделке оголовья, пластик и тканевые «уши». Все вместе вызывает воспоминания о старенькой и, пожалуй, единственной из до сих пор известных нам и заслуживающих внимания моделей многоканальных наушников — Cosonic HTS-168VI. Впрочем, у Cosonic отсутствовал микрофон, а здесь он, кстати, съемный.

Для тестирования мы установили звуковую карту Creative SB Audigy 4 Pro и внимательно прослушали все оказавшиеся под рукой игры с поддержкой многоканального звука: Tomb Raider: Legend, Splinter Cell: Chaos Theory, Quake 4, World Racing 2. Что сказать? Киберпрофи правы — после настольных колонок (в нашем случае это были совсем не последние Creative I-Trique 5.1 5600) звук каждого эффекта воспринимается как кристально чистый. В шутерах — четкие выстрелы из оружия и бряканье гильз, в гонках — мощный рев двигателя (и откуда здесь, спрашивается, басы?) и сверлящий уши скрежет шин. Трехмерная обстановка чувствуется отлично. В World Racing 2 даже на наш, не отточенный годами тренировок слух, удается определить расстояние до оппонента. В сетевом режиме Quake 4 отчетливо слышно перемещение противников по уровню. Впрочем, к чему перечислять все достоинства хорошей многоканальной акустики в современных играх? Достойно отыгрывают наушники и в кинопрокате, и что особенно приятно — при воспроизведении самых обычных музыкальных стереозаписей. Наконец, для полуночных сеансов достоинства персональной акустики как таковой едва ли нуждаются в дополнительной рекламе.

Резюме

Что сказать, если у немецкой компании Speed-Link получился отличный продукт без явных недостатков и с массой достоинств? Разве что пожаловаться на отсутствие в свободной розничной продаже! Впрочем, на наше настойчивое желание заказать-таки устройство на его исторической родине откликнулись даже несколько российских интернет-магазинов с «доставкой в регионы».

КОНСТАНТИН.ИВАНОВ

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

производитель	Speed-Link
сайт	www.speed-link.com
диапазон частот	20Гц–20 кГц
сопротивление	8 Ом (сабвуфер) 32 Ом (центральная колонка) 64 Ом (боковые колонки)
мощность на канал	2,5 Вт
сигнал/шум	105 Дб +/- 3 Дб
частотный диапазон микрофона	60 Гц–14 кГц
платформа	Любая
цена	$120





Е3-вариации

МАША.АРИМАНОВА

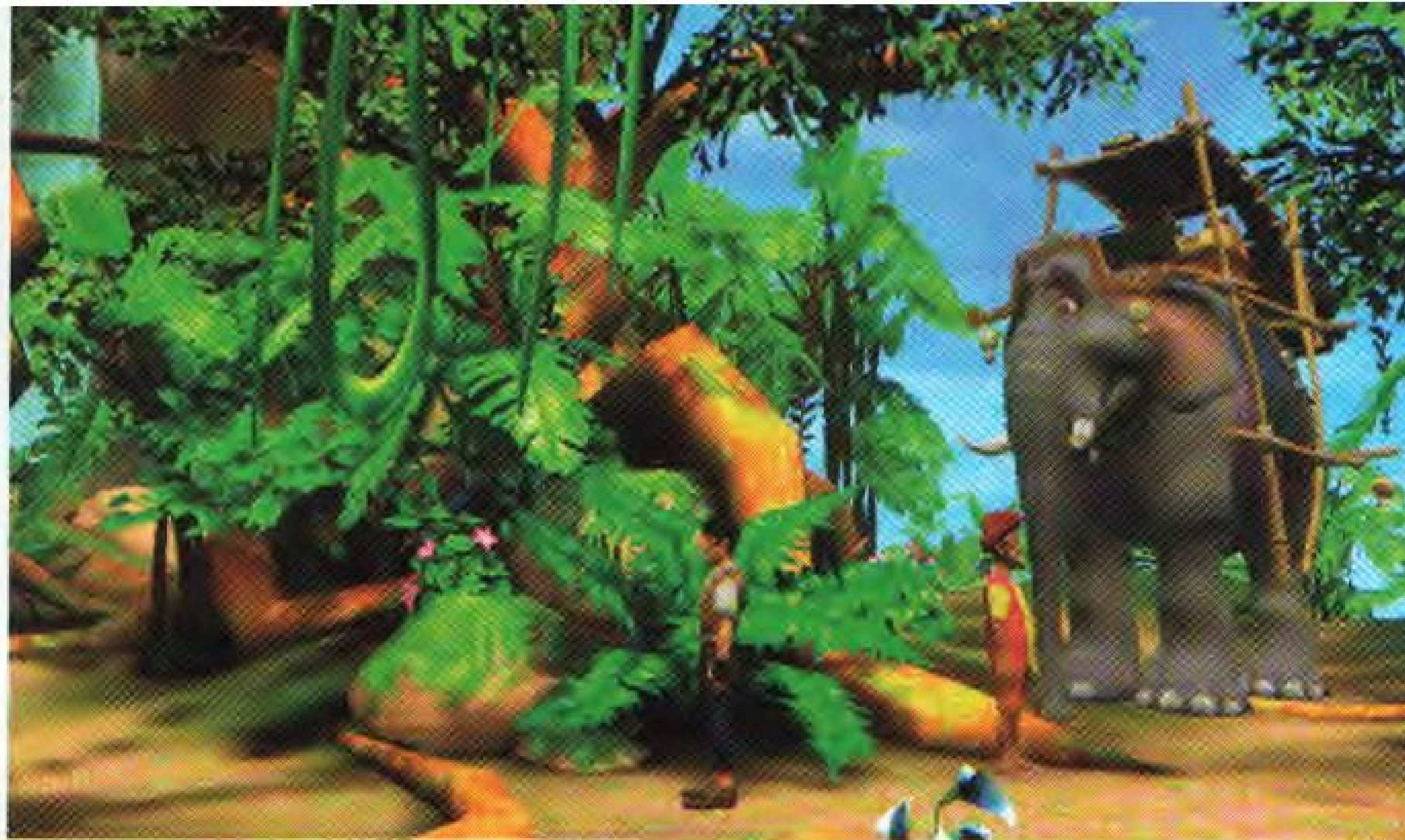
На нынешней Electronic Entertainment Expo квестов оказалось много (а считая продукцию The Adventure Company — очень много), но охотиться на них нужно было не менее исступленно, чем на пиксели в адвенчуре братьев Пекареков. Поэтому ни в одной из тем вы не прочтете про Е3-адвенчуры, даже и не надейтесь. А прочтете только здесь, у меня.

Игра боком

Новейшие и моднейшие новаторские квесты от передовых японских разработчиков, о которых вы никогда не услышите в консольных новостях, были представлены на Nintendo DS. Phoenix Wright: Justice for All — это продолжение приключений японского адвоката. Hotel Dusk: Room 215 — новый нуар разработчиков Another Code. Touch Detective — первоклассный квест в традициях ранней LucasArts с обманчивой внешностью «для самых маленьких»... Ах, это настолько живые, творческие игры, что каждая из них заслуживает более подробного рассказа.

Второй «Феникс Райт» — это четыре новых дела, где в защите безнадежно виновных клиентов и клиенток отважному юристу Фениксу (если бы Перри Мейсон жил в Осаке...) помогает парочка экстрасенсов и только что сдавшая экзамен ассистентка. Capcom выходит в первом квартале 2007 года.

Hotel Dusk делает студия Cing (www.cing.co.jp). Действие происходит в Лос-Анджелесе в 1979 году, на великолепных, стилизованных «под американское кино» картинках — Кайл Хайд, бывший полицейский, а ныне коммивояжер, расследует таинственное исчезновение своего друга в комнате старого отеля. Говорят, что в этой комнате исполняются все желания... Помимо очевидных параллелей с «Сайлент Хиллом», «Сталкером» и другим высокогорным отелем, тех же авторов забавляет







■ **Jack Keane.** Вместо доброго верблюда — добрый слон. Deck 13 печет адвенчуры по той самой схеме, по которой «Дисней» — все свои мультфильмы после «Аладдина».

■ **Jack Keane.** Разработчики из Deck 13 скорее убьют себя стилом, чем сделают игру без водопада.

■ **Overclocked.** Какое чудовищное испытание для героев подготовил Гантефер на сей раз? В первой игре House of Tales это был каннибализм, а во второй — заползание по трубам на пятый этаж.

смелое дизайнерское решение: игрок держит DS не как всегда, а боком. Консоль надо повернуть на девяносто градусов и раскрыть, словно книжку: слева — обычный экранчик, справа — тачскрин. Такого еще не было. Кстати, я попробовала держать так свою DS — довольно удобно. Почему никто не додумался раньше?

Touch Detective, изготовляемый конторой BeeWorks (www.beeworks.co.jp), — квест про девочку-детектива с огромными глазищами. DS здесь выступает в традиционной — миссионерской, так сказать, — роли, зато Рина, главная героиня, красуется на верхнем экранчике ВООБЩЕ ВСЕГДА, терроризируя игрока своими зрачками-тарелками. На нижнем экране ведется яростный пиксель-хантинг по-японски, при помощи стила. А мысли по поводу каждого взятого на карандашик объекта появляются в огромном пузыре над головой вечно неспящей Рины. Интересно.

Терапия

Проигнорировав за отсутствием прецедентов next gen-консоли, плавно переходим к ПК. Прежде всего: на стенде GameTap (неравнодушного к адвенчурам виртуального игрового супермаркета, www.gametap.com) показывали трейлер нового Sam & Max. Полторы минуты, закадровый голос Сэма, шуточки про издателя и эпизодическую природу проекта Telltale Games (www.telltalegames.com) в исполнении Макса... Жаль, что совсем уж малобюджетно выглядит.

А за горами трэша от The Adventure Company угадываются неплохие европейские проекты: новая игра авторов Ankh, очередной проект сборной лучших французских независимых девелоперов и, конечно же, свежий психологический триллер House of Tales от авторов наших любимых Mystery of the Druids и The Moment of Silence!

Мартин Гантефер (Martin Gantefohr) и компания не оставляют попыток социального анализа. Если в The Moment of Silence проблемы западного общества, потребления и механизмы тотальной слежки рассматривались через увеличительное стекло антиутопии, то действие Overclocked (www.overclocked-game.com, обязательно посмотрите на девушку с пистолетом) происходит в наше время и затрагивает актуальнейшие моменты «промывки мозгов». Шторм бушует над городом Нью-Йорком, и Дэйв Макнамара — бывший военный психиатр, а ныне полицейский консультант,— приезжает в сумасшедший дом, где содержатся пять пациентов, подобранных на улице. Этих пятерых объединяют две вещи. Во-первых, все они страдают долговременной потерей памяти. Во-вторых, у каждого из них при себе было огнестрельное оружие.

Почти гениальный сюжет (хоть сейчас в Голливуд) разворачивается на протяжении семи дождливых дней. Макнамара с помощью гипноза и различных психологических уловок пытается вернуть своим пациентам память, а в результате начинает вспоминать сам. Основная сюжетная линия — история Макнамары — развивается в хронологически правильном порядке, а линии остальных пациентов — в обратном, от вчерашнего дня к позавчерашнему. Представляете, сколько благоприятных возможностей это дает квесту, рассказываемому в обратном порядке? В первой главе все необходимые предметы у персонажа УЖЕ есть — но мы не знаем, как и когда он их получил! Более того, истории пяти пациентов взаимосвязаны, и ключ к одному флешбэку мы находим в другом. Таким образом, в Overclocked — минимум три уровня игры: простой, линейный квест про доктора в лечебнице, ретроактивные квесты для каждого пациента и глобальный, где все находки, невзирая на невероятную запутанность повествования, должны сложиться в общую четкую и ясную картину. Начала мы достигнем одновременно с финалом.

Демо-версия на E3 показывала фрагмент воспоминаний безымянной пока героини. Действие происходит на военном маяке: героиня должна подать знак плывущему вдалеке кораблю... Все тот же, от Moment of Silence, движок: полигональная девушка на фоне заранее обсчитанных задников. Правда, задники теперь богато анимированы, а уж разные трюки с освещением, настоящими тенями и спецэффектами в House of Tales (www.house-of-tales.com) освоены в совершенстве. Выйдет в апреле 2007-го.

Зодчий

Немецкий издатель dtp/ANACONDA показывал церковно-конспиро-



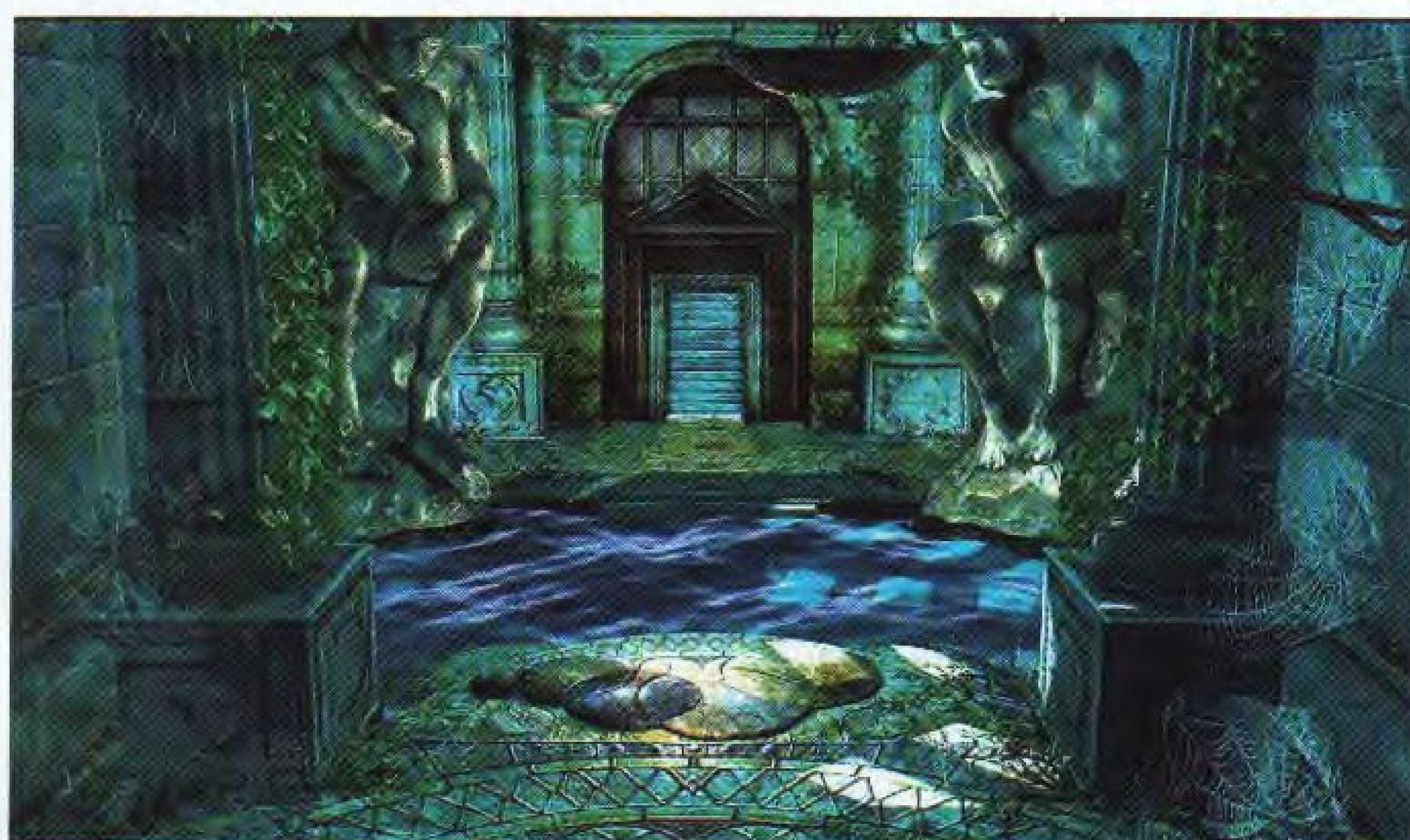
■ **Touch Detective.** Рина СМОТРИТ и ДУМАЕТ.

логический Belief & Betrayal (www.beliefandbetrayal-game.de) под шумок известно какой сверхинтеллектуальной кинокартины про секреты, кажется, архитектурных композиций Брунеллески. Игру делает итальянская Artematica (www.artematica.com), знакомая мне лишь по страшному малобюджетному квесту Martin Mystere — Operation Dorian Gray. Протагонист — журналист Джонатан Дантер (да!), натурные съемки в Нью-Йорке, Лондоне, Венеции и Риме, сюжет — «кошмарный заговор, начало которому было положено в день, когда Иуда получил свои тридцать сребреников». Рискну предположить, что денег за предательство, очевидно, заплатили гораздо больше. Затем эти деньги бесследно исчезают перед самоубийством Иуды (симулированным!), и двадцать захватывающих часов квест-расследования проходят в охоте за несметными сокровищами, которые предприимчивый Искариот спрятал на далеком тропическом острове.

Тему конспирологического Ренессанса продолжает игра с длинным и напыщенным именем The Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript (видите, как изящно разработчики открещиваются от фильма Рона Ховарда и книги Дэна Брауна, при этом используя все ключевые слова?). На дворе 1522-й, Леонардо три года как помер, в дом великого архитектора, художника, ученого, поэта и математика приезжает ничего не подозревающий молодой человек... Игра выходит во втором квартале 2006-го, делает ее небездарная Kheops Studio (www.kheopsstudio.fr), успешно использующая лучший опыт европейских разработчиков малобюджетных квестов. Именно они создали ECHO: Secrets of the Lost Cavern и Return to Mysterious Island — думаю, лучшее, что можно сделать за такие ничтожные деньги.

Deck 13 (www.deck13.com), немецкоязычные авторы прекрасного Ankh, показывали новую полностью трехмерную адвенчуру во все том же диснеевском стиле. Называется игра Jack Keane, а сюжет разворачивается в эпоху колониального раздела мира (конец девятнадцатого века, образованные вы мои). Таинственный остров в Индийском океане; отважный (других в то время не водилось) искатель приключений по имени, угадали, Джек Кин; красавица Аманда, сначала настроенная по отношению к Джеку скептически, но потом, после совместного кораблекрушения, лазания по пальмам и спасения от гигантского удава, проникающаяся к нему симпатией и даже выступающая в качестве управляемого персонажа...

Точная копия Ankh — калька, клон, римейк, только с джунглями вместо пустыни. Выпустить обещают к середине следующего года. Ну а если Jack Keane окажется для вас слишком не похожим на Ankh, осенью в Германии (и, как только переведут, — в англоязычных странах) выйдет Ankh: Heart of Osiris — аддон, не без лукавства именуемый «малобюджетным сиквелом». Это пятнадцать картин из жизни Древнего Египта, а в числе героев — горящий и при этом ни на минуту не умолкающий куст.



■ Belief & Betrayal.
Кажется, это называется «маньеризм».



■ Hotel Dusk: Room 215.
Вот в таком положении вам придется удерживать свой DS. Справа — тачскрин.



■ Hotel Dusk: Room 215.
Легким движением руки консоль превращается... в книжку комиксов!



■ Belief & Betrayal.
Журналисту с фамилией Дантер уже ничто не поможет. Даже куртка с номером.

Голуби

На фоне совсем скромных, не заслуживающих повторного упоминания Culpa Innata (греческая антиутопия), Dead Reefs (трехмерный квест авторов «Ауры» про пиратские сокровища) и HCA: The Ugly Prince Duckling (вольная трактовка жизни молодого Ганса Христиана Андерсена, разрабатываемая соплеменной компанией Guppyworks, www.guppyworks.com) произошли довольно значимые квестовые события. Бенуа Сокаль, например, в слезах признался, что Sinking Island будет «первой в серии» адвенчурой о похождениях частного сыщика Джека Норма (уже на «Сибири-2» стало ясно, что страсть к ненужным сиквелам не доведет мэтра до добра).

А Lexis Numerique (www.lexis-games.com), известная беспомощным сиквелом к In Memoriam (EVIDENCE: The Last Ritual), произвела на выставке сенсацию, правда совсем небольшую, с Experience 112. Это, если помните, эксперимент Эрика Вьенно с непрямым управлением прекрасной героиней, находящейся внутри огромного танкера. По мере развития событий становится ясно, что главный секрет игры — это личность Наблюдателя, персонажа практически несуществующего... Концепция призрачного Рассказчика из малобюджетных квестов от первого лица выведена на новый уровень. В Experience 112 все обоснованно: говорить с героиней нельзя, потому что нет никаких средств коммуникаций, а стройная девушка спокойно общается с толстым безобразным гиком-игроком через телекамеру.

И, наконец, Revolution Software (www.revolution.co.uk). В Broken Sword: The Angel of Death все-таки будет Николь — ее просто скрывали от нас до поры до времени (и подло подсовывали вместо нее блондиночку, разгуливающую под ручку с Джорджем)! У Нико новая прическа, озвучивает героиню новая актриса... А еще в игре будут голуби с искусственным интеллектом. ■

.EXIT / непечатная история

Under The Bridge Mirages

МИЛОСЛАВ НАГОПАЛИН, специально для Game.EXE

Город Москва с давних пор магнитит французов — Буонопарте, Кузнецкий мост, Ив Монтан... и Бенуа наш Сокаль как венец и зрелая форма. На КРИ звезду квестостроения расспрашивали помимо прочего о смысле ЖВИВО (ну, вы понимаете): традиция. В родственной КИ и особенно квестам литературе все точно так же. И когда Бегбедер приезжал (в позапрошлом декабре) и когда Уэльбек (в апреле). Почему?

Предназначение русских романистов — рассказывать читателю, каким он должен быть, если бы он не был таким, каков он есть (из плоти, крови и full of shit).

Французские романисты любимы за то, что не предъявляют к читателю требований, а пишут про себя, но, в конечном счете, — читатель знает! — про читателя. Про него любимого. Немного эстетизируют и беллетризуют (казуальный bouton d'amour превращается в шикарный шанкр лирического героя). Монополия оберегается, дерзнувший быть эстетом русский (Набоков) получает в новом веке апашеский пинок в голову. Франкописатели и читатели любят встречаться, для чего первые ездят сюда и отсюда.

Не осознавая этого, легко смеяться над Фредериком Бегбедером: «Положительной динамики нет. Пациент называет себя то Оскаром, то каким-то Октавом». Да ладно вам, засранцы. Вы сами разве не бегали по офису с криками: «I've got Иван Петрович running around my brain?» Если нет, то ведь хотели бы — эти французики нас знают хорошо. Превратить каннибализм в евхаристию — вот приукрашивание действительности, поднимающееся до ее трансформации (в сознании, в сознании).

Только что постебаться над иронией. Скрежещущий смех от наблюдений за миром, следующим прямым курсом в некую смрадную сингулярность, не выход и даже не паллиатив. Это тот же кокаинчик, в который на протяжении романов и рассказов погружен галльский шнобель Фредди, нашего закадычного дилера. Тот же, только для бедных. Иронизирующие вместе находятся в той же духовной близости, что и друзья по дорожке. Каждый ждет своей очереди.

Вот уже никак не смешно: ФБ, не спросясь, приводит в гости своего немытого copain'a и сажает за стол на равных правах, что нечестно и, вообще, кидалово. Рассказывает, подлец, про его жизнь. Что еще мрачнее, привычку перенял старший коллега Мишель, чье католическое воспитание усугубляет ее: Уэльбек на дружка время от времени прикрикивает, да так, что все вздрагивают. Хотя настаивает на его искренности и человечности.

Но што делать? Люто: если бы не подросший sex appeal главгероя, отличить «Возможность острова» от «Элементарных частиц» было бы еще проблематичнее. А вот у Стивена Кинга протагонист становился богаче, по мере того как богател сам массачусетский затворник... оффтоп. Вот «Платформа» — таки да: sweet teen lesbians, исламисты... хотя последние — салатный ингредиент, и здесь уже Фредерик подсматривает за Мишелем. Впрочем, МУ еще освоил ICQ и начитался комиксов, и теперь наше пугающее постчеловеческое будущее выглядит очень негативно-бодренько — с мутантами-пролами на развалинах Мадрида.

Это все проклятая американщина, которой беллетристы отвечают бодлеровским: «Люблю тебя и ненавижу!» Ведь во французском небоскребе местного значения (не Windows of the World, нет) всего 56 этажей, построить башни-близнецы не хватило денег и всем на него плевать. Экшен и трагизм — все заграбастали проклятущие янки. Les batards!

Влияние или параллели? Уэльбек и Бегбедер, как и Коупленд с Истон-Эллисом (так его, на манер Конан Дойла!) раз за разом продают нам одну и ту же книгу, источающую героический пессимизм, непередаваемую искренность, темные начала, едкий пафос. Нужное подчеркнуть. Изменения? Вариативность: «1+2» в «Американском психопате» перекидывается в «2+1» в «Гламораме».

Впрочем, мы же про франкогаллоримлян. Eh bien. Мы видим моралите, слышим семплированного де Мюссе, но где пряная экзотика и герой джунглей Рембо (Putan! Почему Жан-Артур не доплыл до Сайгона?)? Известно где — в другой медиа. Месье Сокаль тоже встречается с почитателями в лучших традициях, но его странные животные, странные механизмы, непривычные лица — сибирские или африканские — не разъедены spleen'ом и не являются regular humbug. Богаче ли КИ выразительными средствами? Вырождается ли литература? Кажется, лучшие французские души по-минбарски воплотились в другом мире — еще Фредерик Рейналь, Юбер Шардо...

Нетранслируемость в другую медиа — критерий качества? ФБ — жлобский 7 Sins? Но куда девать трогательную подростковую любовь к Сэлинджеру и «Звездным Войнам»? МУ — глобальный квест с конспирологией и технократическими сектами? Но как передать убежденность автора, что максима его существования имеет силу всеобщего закона? И стеклянную пустоту внутри прямиком из «Постороннего»? ■

P.S. Pour l'objectivite. МУ наряду с прозой пишет неплохие стихи. ФБ выдает (в «99 Франках», кажется) великолепное и душераздирающее объяснение того, почему в нашем мире дела идут так плохо.